ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#03(51)
МАРТ 2008

ИГРА МЕСЯЦА

Devil May Cry 4

С 8 Марта!

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 08003

Gameland.TV

КАНАЛ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ТЕМА НОМЕРА

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

НАКЛЕЙКИ
THE AGENCY
TIBERIUM

ПОСТЕРЫ
DEVIL MAY CRY 4
ПРОФЕССИЯ: ЛАРА КРОФТ

Акелла

ACTION

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ
НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

ASSASSIN'S
CREED
™

UBISOFT

РЕКЛАМА

Революционная система управления персонажем.

Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.

Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.

Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.

Завораживающая атмосфера средневекового Востока.

Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havok.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com; Игры с доставкой www.cdgames.ru;
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natraly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@asamet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@skz.ru;
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua;
Филиал ООО "Плейт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "Настроение" и "Настроение"

www.akella.com

Акелла

EDITORIAL

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

ПРИМАДОННА ИГРОВОГО ТЕАТРА

Каждый главный редактор игрового журнала должен сделать хотя бы одну обложку, посвященную Tomb Raider. Этот сериал существует дольше многих изданий и переживет большинство из них, а вечно юная аристократка все так же будет расхищать древние руины и спасать мир от злодеев. Это давно уже не просто игра, а культурный феномен: о Ларе Крофт знают даже люди, далекие от мира компьютерных развлечений, ее снимают в рекламных роликах газировки и автомобилей, дорогих часов и кредитных карт. Так что после анонса новой части нам просто ничего не оставалось, кроме как немедленно связаться с разработчиками и выпытать у них подробности грядущей Underworld – смотри тему номера. Зимний сезон всегда отличается крайне малым числом релизов, и нехватку рецензий мы компенсировали возвращением формата дневников разработчиков и интервью, а также сразу тремя материалами в рубрике «Разведка боем». Кроме того, с этого номера у нас на постоянной основе появилась большая колонка от Олега Михайловича Хажинского, посвященная самым актуальным и острым темам игровой индустрии.
P. S. И не забудь поздравить свою девушку с Международным женским днем.

Александр Трифонов, главный редактор

Уважаемые читатели!

Если вам есть что сказать нам, есть чем поделиться, если вы хотите посмотреть место, где рождается журнал, если вы хотите окунуться в саму атмосферу сотворения, мы ждем вас в гости.
За чаем у вас будет возможность пообщаться с сотрудниками редакции, высказать свое мнение, а у нас – услышать его и делать наш журнал лучше. Ближайшая встреча состоится во вторник 18 марта в 18.00 по адресу: Москва, м. «Парк культуры» (кольцевая), ул. Льва Толстого, д. 18 б. При себе необходимо иметь паспорт или свидетельство о рождении. Если вы хотите поучаствовать – пришлите, пожалуйста, заявку с указанием ФИО, возраста, геймерского стажа и стажа чтения нашего журнала на vstrecha@pc-games.ru.
С читателями, проживающими в других городах, мы будем рады пообщаться по e-mail или на нашем форуме **forum.gameland.ru**. Для нас очень важно ваше мнение. Давайте делать журнал вместе!

ПРОФАЙЛ РЕДАКЦИИ

Не желающий делать ремонт в квартире: Борис Соколов

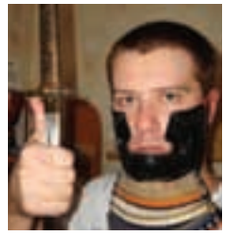
И это все о нем: В FIFA Manager 08 в сезоне 2018/2019 стал чемпионом страны, обладателем кубка России и победителем Лиги чемпионов, после чего охладел к игре.
Играет: FIFA Manager 08
Рекомендует: Soldier of Fortune
Читает: исторические книги об операции Market Garden
Слушает: избранные композиции группы «Ленинград»
Смотрит: «Львы для ягнят», «Военный ныряльщик», «Гангстер»
Мечтает: чтобы Андрей Аршавин сыграл на чемпионате Европы 2008

Добрый шаман: Николай Третьяков

И это все о нем: Долго ждал Warhammer Online, чтобы начать вместе со всеми, но не выдержал, начал играть в World of Warcraft и понял, что это – как вступить в гольф-клуб.
Играет: World of Warcraft, потому что все там
Рекомендует: World of Warcraft, потому что все там будем
Читает: блог WoW Insider
Слушает: Muse – Black Holes and Revelations
Смотрит: «Изгнание» Звягинцева
Мечтает: увидеть небо не с Орионом, а с Южным Крестом

Техноосвобожденец: Андрей Теодорович

И это все о нем: Целыми днями спит, ест, катается зайцем на трамваях, слушает музыку и точит карандаши. Благодарит воров, избавивших его от инфернального компьютера, – столько важных дел теперь появилось!
Играет: Puzzle Quest
Рекомендует: знать во всем меру
Читает: наклейки на шампунях
Слушает: Кровосток – Гантеля, «Пиратская Станция» №6 (RUS)
Смотрит: мозговыносные мультики на телеканале 2X2
Мечтает: о славе Рокко Сиффреди



Менеджер по уборке офисов: Александр Каныгин

И это все о нем: Мечтает провести выходные перед телевизором, облачившись в доспехи, рогатый шлем и маску, изображающую оскаленную морду демона. Смотреть фильмы Куросавы, размахивать мечом и прихлебывать зеленый чай.
Играет: Tabula Rasa
Рекомендует: Pirates of the Burning Sea
Читает: чужие письма
Слушает: плеер
Смотрит: «Знамена самураев» Акиры Куросавы
Мечтает: раскрасить армию орков и одержать решающую победу над эльфами

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ФЕВРАЛЕ

1. **Где купить говорящего попугая и новый галеон?**
2. **Кого создать в Spore: племя синих свинок или табор оранжевых бегемотиков?**
3. **Как познакомиться с девушкой, если она носит с собой два пистолета, рюкзак с гранатами, крюк на веревке и отзывается на имя Лара?**
4. **Когда наконец некий Андрей Теодорович сдаст материалы в этот номер??!**

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц

№03(51), март 2008 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Трифонов	operf1@pc-games.ru	главный редактор
Александр Каныгин	alexk@pc-games.ru	зам. главного редактора
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Екатерина Селиверстова		дизайнер-верстальщик
Павел Демин	demin@pc-games.ru	редактор
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович		редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков		редактор раздела «Железо»
Вера Юрьева		корректор
Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	руководитель проектов

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. главного редактора
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела
Виктор Бардовский		выпускающий редактор

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru
Леонид Боголюбов	bogolubov@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	и.о. директора по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	и.о. руководителя отдела
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский ladyzhenskiy@gameland.ru		редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере: Алексей Самохин

Благодарим бывших главных редакторов: Андрея Дронина, Дмитрия Голубничего и Алексея Ларичкина за огромный вклад в развитие журнала.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

INDIGO mp3-плеер

Передай музыку, передай настроение

Представь... возможность обмениваться музыкой, видеороликами, а также фото и текстовыми файлами – настоящий источник отличного настроения для тебя и твоих друзей! Теперь обмен будет происходить в 3 раза быстрее обычного, благодаря Bluetooth версии 2.0. Новый Samsung INDIGO. Без проводов, без ограничений – отличное настроение передается мгновенно!

Видео MPEG4 **Bluetooth™ 2.0**

SAMSUNG

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).

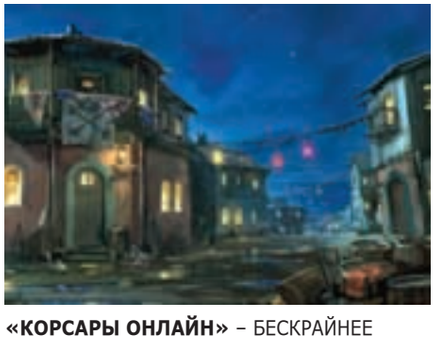
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.

СОДЕРЖАНИЕ

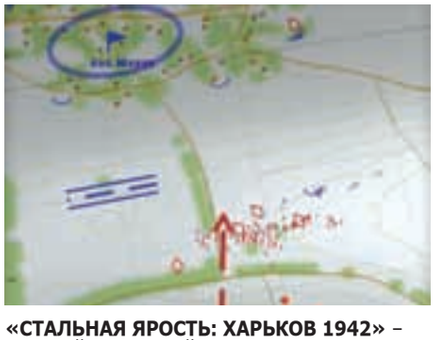
РС ИГРЫ #03'2008

TIBERIUM – ШУТЕР ВО ВСЕЛЕННОЙ COMMAND & CONQUER: НАДЕЕМСЯ, ЭТО БУДЕТ ПОЛУЧШЕ RENEGADE. **С. 72**

DEVIL MAY CRY 4 – МЕНЬШЕ РАЗГОВОРОВ, БОЛЬШЕ СТРЕЛЬБЫ. ЗДЕСЬ НУЖНО УБИВАТЬ БЫСТРО И КРАСИВО. **С. 96**



«КОРСАРЫ ОНЛАЙН» – БЕСКРАЙНЕЕ МОРЕ И ШЕСТЬ ФУТОВ ПОД КИЛЕМ, САМАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ ИГРА ПРО ПИРАТОВ. **С. 100**



«СТАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ: ХАРЬКОВ 1942» – ЛУЧШИЙ ТАНКОВЫЙ СИМУЛЯТОР СОВРЕМЕННОСТИ. **С. 110**

1 Editorial
3 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Tomb Raider: Underworld
14 Лара Крофт как профессия

В ФОКУСЕ
26 Dominance War 3: Олимпийские игры XXI века

НОВОСТИ
32 События индустрии
48 Новости киберспорта
52 Релизы и бестселлеры
54 Календарь
55 10 интересных фактов

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
58 Галерея
66 Death Track: Возрождение
68 WorldShift
72 Tiberium
76 Sledgehammer
78 Brothers in Arms 3
82 Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm
84 The Agency
86 Leisure Suit Larry: Box Office Bust
88 Postal 3
92 В ожидании хита

РЕЦЕНЗИИ
96 Devil May Cry 4
100 Корсары Онлайн
106 The Club
110 Стальная ярость: Харьков 1942
112 Золотая орда
114 Территория тьмы
116 Sudden Strike 3: Arms for Victory
120 Золотой компас
122 Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра
124 Отель «У погибшего альпиниста»
126 Гид покупателя

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ
128 Sublustrum: поменьше людей, побольше бессознательного

132 **ДАЙДЖЕСТ**

СПЕЦ
144 Разработка разработчика, часть вторая
158 «Периметр 2» – дневники разработчиков

РАЗВЕДКА БОЕМ
162 Fanfest 2007: в центре вселенной
166 Gameland.TV: канал для геймеров
170 Пресс-тур Paradox Interactive

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
176 Онлайновые новости
178 Флеш-рояль
180 Обзор сайтов
182 Дневники World of Warcraft
184 Дневники The Lord of the Rings Online
186 W.E.L.L. Online: Фабрика монстров

ЖЕЛЕЗО
188 Железные новости
190 Тестирование памяти стандартов DDR2 и DDR3
194 Мини-тест EDIFIER X3

PC ИГРЫ
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

Эти наклейки были выбраны посетителями сайта www.gameland.ru

195 Мини-тест ATI RADEON HD 3870 X2
196 Железный FAQ
198 Капремонт системы жидкостного охлаждения
200 Премьера RADEON HD 3000
201 Разгон RADEON X1900 XTX
202 Сделай сам
203 Конфигурация

204 CHEATS & EASTER EGGS

РЕТРО
206 Soldier of Fortune
209 От фэнтези к расчлененке
210 Дайджест
211 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
212 Письма

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
216 Идеальный мир с Олегом Хажинским
220 Круги на полях с Сергеем Думаковым
222 Анализируй это с Борисом Соколовым

КОНКУРСЫ
224 BESTSHOT
226 Призовой кроссворд
228 Конкурс «Легенды Азерота»
230 Итоги BESTSHOT #1
230 Итоги призового кроссворда #49
232 Итоги конкурса «Осторожно, кабель!»

236 СОДЕРЖАНИЕ DVD

240 АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
gameland.ru	3 обл.
gameland.tv	4 обл.
Samsung	3
Coolermaster	7
Софт Клаб	11, 13, 59
Хитзона	31
Акелла	33, 35, 37, 39, 41
Foxconn	43
1C	45, 47, 65, 93, 105, 109, 119
ASUS	49
Набор авторов и редакторов	51
Бука	61, 91, 99
Новый Диск	63, 70, 71
Руссобит-М	123, 131, 133, 142, 143
MTV	137
Журнал «Мобильные компьютеры»	141
Sibilant	187
Gamepost	205, 223
Редакционная подписка	219
Радио «Максимум»	221
Журнал Maxi Tuning	225
Журнал «Хакер»	227
Журнал Total Football	229
mail.ru	231
Журнал DVDXPERT	233
Журнал SYNC	234, 235

Игры в номере

Brothers in Arms 3	78
Death Track: Возрождение	66
Devil May Cry 4	96
Dominance War 3	26
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	86
Postal 3	88
Sledgehammer	76
Soldier of Fortune	206
Sudden Strike 3: Arms for Victory	116
The Agency	84
The Club	106
The Lord of the Rings Online	184
Tiberium	72
Tomb Raider: Underworld	8
Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm	82
World of Warcraft	182
WorldShift	68
Золотая орда	112
Золотой компас	120
Корсары Онлайн	100
Отель «У погибшего альпиниста»	124
Стальная ярость: Харьков 1942	110
Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	122
Территория тьмы	114

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

ПУТЬ РАЗРАБОТЧИКА, Ч. 2

КАК ПРИШЛИ К ИЗВЕСТНОСТИ ДЖОН КАРМАК, БЕНУА СОКАЛЬ, СИГЕРУ МИЯМОТО, АМЕРИКАН МАКГИ И РИЧАРД «LEVELORD» ГРЕЙ? **С. 144**

GAMELAND.TV

В МАРТЕ МЕДИАКОМПАНИЯ «ГЕЙМ ЛЭНД» ЗАПУСКАЕТ ТЕЛЕКАНАЛ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ. ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ НАЧАЛЬНОЙ СЕТКИ ВЕЩАНИЯ? **С. 166**

ПРОФЕССИЯ: ЛАРА КРОФТ

ЛЕГКО ЛИ ИЗОБРАЖАТЬ ИГРОВУЮ ИКОНУ? 8 АКТРИС И МОДЕЛЕЙ В РАЗНОЕ ВРЕМЯ ВЫСТУПАЛИ В РОЛИ ЛАРЫ. МЫ СОСТАВИЛИ ДОСЬЕ НА КАЖДУЮ. **С. 14**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, то самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЗЕЛЕНЫЙ: положительные стороны игр и лучшие локализации.

КРАСНЫЙ: недостатки игр и худшие локализации.

ЖЕЛТЫЙ: локализации, которые ничем не примечательны, но и не очень плохи.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.0 ★★★
На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

3.5 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

6.0 – 7.5 ★★★★★★★★
Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

8.0 – 9.0 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.5 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игра месяца» (однако игр месяца может быть две либо не быть вообще). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamespress.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Превью игры, которое написано после того, как наш автор познакомился с бета-версией игры. Скорее всего, побывав в гостях у разработчиков.

Превью игры, которое написано после того, как автор познакомился с публичной демоверсией игры.

Ищи видеорецензию на диске! — Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Ищи дневник разработчиков на диске! — Кто лучше расскажет об игре, если не ее создатели? На диске ты найдешь видеоролик, где один из авторов игры поведает о самых интересных ее особенностях.

Ищи демоверсию на диске! — Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

Защити свою игровую систему надежно!

COOLER MASTER®

Реклама

- система охлаждения процессора GeminII спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент

- блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечив стабильную работу на самых высоких разрешениях

- корпус Stacker 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений

Защита Для Игр!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от напастей: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.

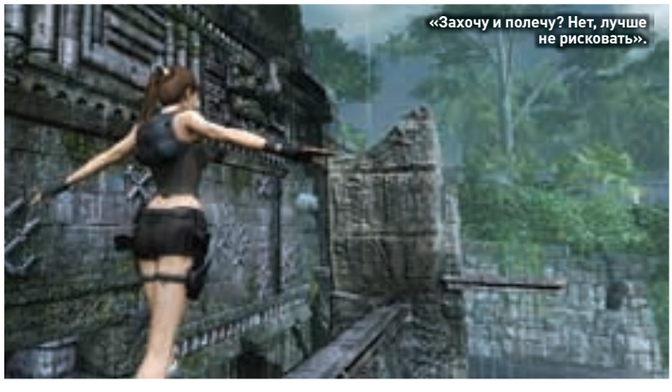
МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30; **ВОРОНЕЖ:** РЕТ — 77-93-39; **ИРКУТСК:** Комтек — 25-83-38; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть **POLARIS и Техмаркет Компьютерс:** (495) 755-55-57

Товар сертифицирован

НА КОВЕР!

Хвостик Лары весело скачет вместе с ней.

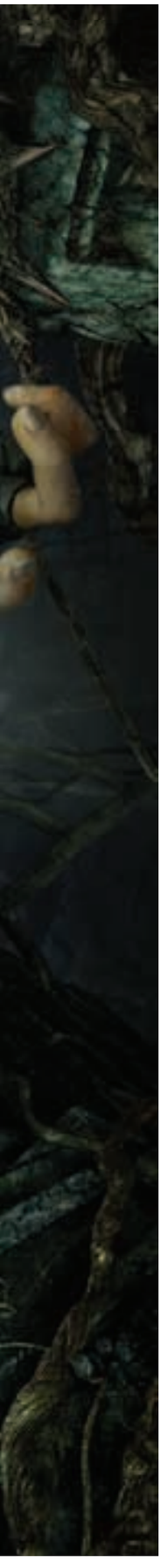


«Захочу и полечу? Нет, лучше не рисковать».

Лара Крофт пережила многое. За те 12 лет, что британское издательство Eidos Interactive рассказывает о ее приключениях, она успела побывать во всех уголках мира, пристрелить немыслимое количество летучих мышей, сразиться с динозаврами, разорить сотню богом забытых гробниц, найти Атлантиду и... выставить себя на посмешище. Хотя в последнем она не виновата. Разработчики из студии Core Design в поисках современного имиджа для Лары заставили ее бегать от полиции (!) по городским (!) улицам (!) в тоскливой Tomb Raider: The Angel of Darkness. Стало ясно: ребята из Core Design сгорели на работе и начали халтурить.

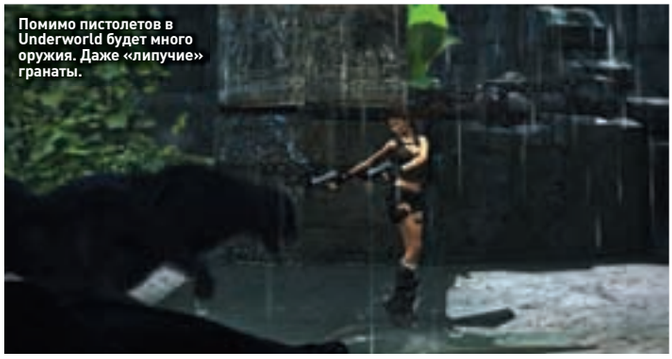
К счастью, Eidos вовремя спохватилась и передала серию американцам – Crystal Dynamics. Те уверенно заявили: смены имиджа вредны мисс Крофт. Ее призвание – исследовать гробницы в поисках древних артефактов. Успех Tomb Raider: Legend двухлетней давности стал лучшим тому подтверждением. А недавно мы встретились с креативным директором Crystal Dynamics Эриком Линдстромом (Eric Lindstrom) и доверительно побеседовали о новой игре – Tomb Raider: Underworld.

ЛАРА БУДИТ МЕРТВЕЦОВ



«Глядите! Я научилась ходить на руках!»

Из-за дождя Лара может в любой момент соскользнуть вниз.


Помимо пистолетов в Underworld будет много оружия. Даже «липучие» гранаты.

Большинство объектов интерактивны. Например, можно хвататься за ветви деревьев.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Crystal Dynamics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.tombraider.com
ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ПОМНИ

Главное в Tomb Raider: Underworld вовсе не сюжет, не головокружительные акробатические трюки и уж совсем не размер Лариного бюста. Главное – это мир, где мисс Крофт будет жить и бороться. Мир, который, по словам Эрика, «реагирует на происходящее и помнит». Древние гробницы, античные храмы, смертельно опасные джунгли и безжизненные пустыни больше не являются банальными картонными декорациями. Задача Crystal Dynamics – заставить нас поверить в реальность тех мест, куда с перманентным риском для жизни пробирается Лара. Вот почему любая ветка, сломанная прекрасной расхитительницей при неудачном падении, так и будет безжизненно висеть до конца игры – сколько бы раз мы ни возвращались в эту локацию. Обрушенная колонна не «восстанет из мертвых» при следующем визите. Труп пантеры, решившей полакомиться человечинкой, так и будет лежать там, где животина испустила последний вздох.

Мир Tomb Raider: Underworld почти реален. В нем все по-настоящему, и потому на экране нет интерфейса, показывающего статус игрока. Крофт, шагая по берегу, оставляет следы, но накатывающиеся волны быстро смывают их. Если Лара, уворачиваясь от хищника, прокатится по земле, она испачкается в грязи. Однако стоит ей нырнуть в воду или постоять минутку под проливным дождем, как она снова будет чистой. Только мокрой – и капли будут стекать по ее телу, идеальному, роскошному, завораживающему... Пардон, отвлеклись...

ЧТО МОЖЕТ ЛАРА

Разработчики из Crystal Dynamics вознамерились сделать Underworld самой правдоподобной игрой сериала. И начали они с самой Лары. Она изменилась. Не до неузнаваемости, но заметно. Самая знойная виртуальная женщина стала более... мужественной. Она ладно сложена, подтянута, мускулиста. При взгляде на нее действительно веришь, что за плечами у этой дамы тысячи опасных трюков, проделанных без страховки.

Разумеется, реализм в Underworld строго дозирован, и после спринтерской стометровки Лара не будет стоять, согнувшись пополам, хрипя, как загнанная лошадь. Мисс Крофт помнит все старые «фокусы» и научилась новым. К примеру, в колодце она может прыгать от стены к стене, постепенно поднимаясь вверх. Также Лара с блеском окончила курсы стриптизерш и теперь великолепно обращается с шестом. Она умеет взбираться по нему вверх, здорово метает его и без жалости дубасит им врагов, а также использует его для балансировки, когда, подобно циркачке, шагает по

НОВОЕ ПЛАТЬЕ КОРОЛЕВЫ ЛАРЫ

В Underworld мисс Крофт в очередной раз обновила гардероб: прикупила новый топик и заплечный рюкзачок, обзавелась новыми шортиками. Художники также чуть-чуть подправили лицо Лары. Если в Tomb Raider: Legend она походила на актрис Киру Найтли и Кейт Бекинсейл, то в Underworld напоминает певицу Викторию Бэкхем (в девичестве Адамс, она же Posh Spice из Spice Girls). Была ли необходима такая перемена, не знаем, но это не важно – все уже привыкли к Ларкиным «пластическим операциям».

Лара ищет проход в Шибальбу. Это, согласно мифологии майя, не что иное, как преисподняя.

натянутому над пропастью канату. Эрик Линдстром утверждает, что всем сотрудникам Crystal Dynamics роздан философско-теоретический мануал под названием «Что может Лара». Общий его смысл – мисс Крофт должна уметь делать все, что от нее ждут геймеры. Если она способна швырять гранаты, то почему не может запустить камнем в волка? Таких противоречий не должно быть, делает вывод Линдстром.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ШИБАЛЬБУ

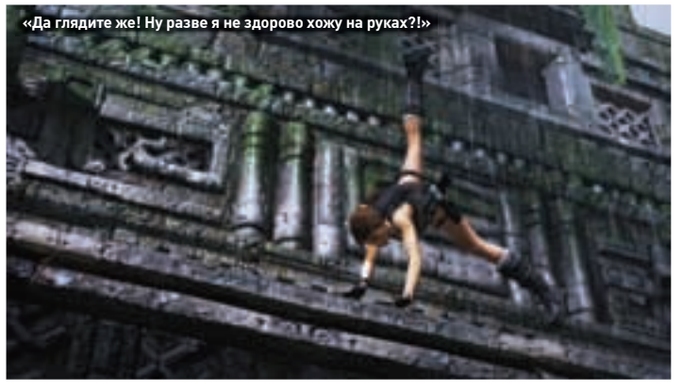
Как ты помнишь, Tomb Raider: Legend была посвящена поискам пропавшей миссис Амелии Крофт. В финале игры Лара выяснила: ее мама в Авалоне. Как следует из кельтских преданий, Авалон – страна усопших, мифический остров вечного блаженства. Underworld продолжит сюжетную линию, начатую в Legend. И хоть разработчики из Crystal Dynamics на вопрос: «Мы снова ищем маму Лары?» – не говорят ни «да», ни «нет» («История, которую мы расскажем, необычайно драматична», – попугаем твердит Линдстром), косвенные доказательства свидетельствуют: так оно и есть. Сейчас на всех презентациях разработчики показывают четвертый уровень Underworld. Его действие разворачивается в Мексике. Лара ищет проход в Шибальбу. Это, согласно мифологии майя, не что иное, как преисподняя. Злые боги Шибальбы поражают людей болезнями и играют в футбол человеческими головами. Ларе в аду майя нужен некий ценный артефакт.

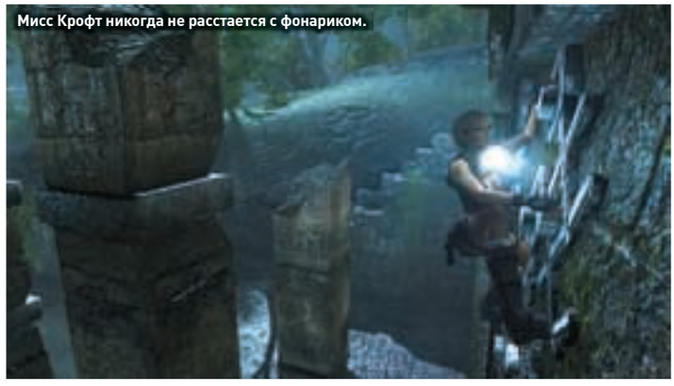
Нам показалось, будто бы Линдстром пытается аккуратно намекнуть: Шибальба – не единственная страна мертвых, которую посетит Лара. Вполне возможно, мисс Крофт побывает и в других мирах усопших. Вот только каким будет ее маршрут, пока не известно. Crystal Dynamics не раскрывает географию путешествий расхитительницы гробниц. Если верить слухам, помимо Мексики Лара посетит Австралию, остров Пасхи, Ватикан и Таиланд. Думаем, в конце концов Лара раздобудет себе билет в Авалон.

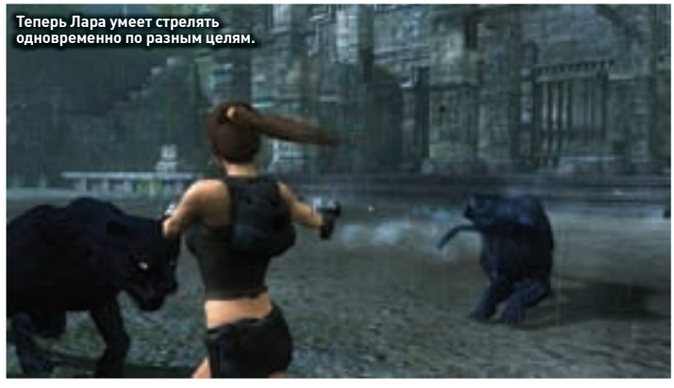
ВСЕ ВКЛЮЧЕНО

Во время опасных путешествий Лара намерена заниматься тем же, чем и всегда. То есть в одиночку (никаких напарников – жизненное кредо этой женщины) исследовать разные храмы/гробницы/подземелья. Рецепт, по которому «сварены» все части Tomb Raider, прост: акробатика, разгадывание головоломок и перестрелки. Раньше эти три части были разделены: немножко побегали-попрыгали, потом поломали голову над очередной загадкой, затем постреляли. В Underworld исчезнет это строгое деление и геймплей станет насыщеннее

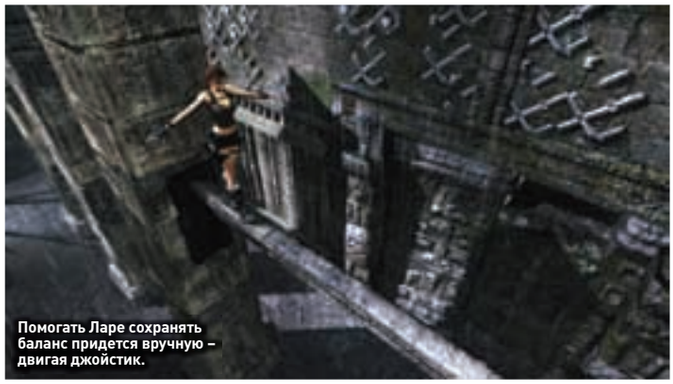
«А я тебя ботинком по носу!»


«Да глядите же! Ну разве я не здорово хожу на руках?!»


Мисс Крофт никогда не расстается с фонариком.


Теперь Лара умеет стрелять одновременно по разным целям.

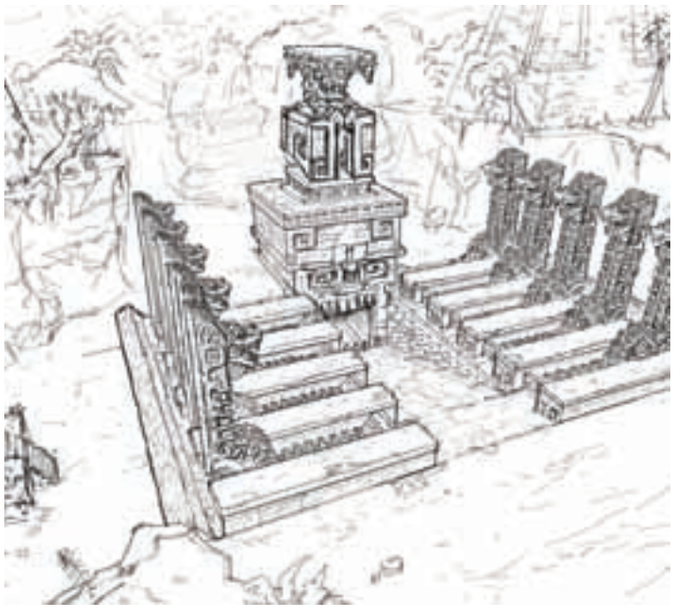
Художники Crystal Dynamics ездили в Мексику, чтобы изучить местную древнюю архитектуру.



Помогать Ларе сохранять баланс придется вручную – двигая джойстик.

СВОБОДА ВЫБОРА

Tomb Raider всегда ругали за чудовищную линейность прохождения. Underworld исправит эту оплошность. Нет, разработчики не собираются делать «песочницу» в стиле Grand Theft Auto, но они предоставят геймерам больше свободы в принятии решений. Каждый уровень состоит из нескольких пересекающихся зон, и от тебя зависит, где начать и как закончить. Кроме того, многие головоломки имеют несколько вариантов решения.



EA CLASSICS

Лучшие игры EA по специальной цене

PC DVD ROM

XBOX 360

и многое другое...

Более подробную информацию вы можете найти на сайте www.electronicarts.ru

© 2006 Electronic Arts Inc. Название Electronic Arts, Need for Speed, SimCity, названия и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. EA™ принадлежит Electronic Arts™.

© 2006 Electronic Arts Inc. Название Electronic Arts, EA, названия и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Официальный лицензированный продукт FIFA. Логотип FIFA © 1977 TM. Производство Electronic Arts Inc. по лицензии. Имена и внешность игроков использованы по лицензии Международной федерации профессиональных футболистов (»FIFPro»), национальных сборных, клубов и/или лиг. Все спонсорские продукты, названия, товарные знаки и логотипы являются собственностью соответствующих владельцев. EA SPORTS™ принадлежит Electronic Arts™

Самая знойная виртуальная женщина стала более... мужественной. Она ладно сложена, подтянута, мускулиста.

В бездонный рюкзак Лары не влезает только базука.

Главное в Underworld – вовсе не сюжет, не акробатические трюки и уж совсем не размер Лариного бюста.

и напряженнее. Перед Ларкой будет ставиться сразу несколько заданий, и ей придется воровать артефакты, уворачиваясь от пуль и клыков.
По такому же принципу построены и головоломки. Обычно есть основной пазл и несколько легких дополнительных. К примеру, в Мексике Ларе надо было переставить дату в огромном каменном календаре майя, ведь портал в Шибальбу открыт лишь пять дней в году. Чтобы выполнить задание, мисс Крофт пришлось побегать по уровню в поисках недостающих деталей. Когда механизм, построенный майя, снова заработал, включился таймер. К счастью, у Лары под рукой был мотоцикл, на котором она и пронеслась прямиком в преисподнюю. Поговаривают, с помощью крутого байка мисс Крофт будет не только гонять туда-сюда, но и решать головоломки. Как это будет выглядеть на практике – ума не приложим.

ДОСТОЙНЫЙ ПРОТИВНИК

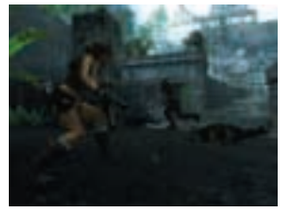
Стрелять в Underworld ты будешь куда реже, чем чесать затылок, не понимая, как подступиться к очередной головоломке. Тем не менее разработчики посчитали нужным немного подправить боевую систему. Лара научилась стрелять по двум целям одновременно – ее пистолеты вылавливают парочку противников (из врагов мы пока видели пантер, гигантских пауков и браконьеров, но разработчики обещают еще и «тварей, которых не встретишь ни в одном зоопарке») и долбят сразу по обоим. Если не нравится, можешь нажатием одной клавиши сосредоточить огонь на более серьезном враге.
Противники заметно поумнели. Хищники теперь имеют привычку, схлопотав пулю, тут же ретироваться. Но не думай, что зверь струсил и убежал навсегда. Он обязательно вернется, причем постарается выбрать самый неожиданный момент. Пантеры, к слову, преследуют Лару независимо от того, как высоко от них она забралась. Так что отсидеться и перевести дух не удастся. Что же касается людей, то те стали вести себя адекватно ситуации: не лезут на рожон, ищут укрытия, пытаются обходить с флангов и не геройствуют в одиночку, предпочитая наваливаться скопом.

НЕКСТГЕН

Команда Crystal Dynamics использует собственный движок. Мы видели его еще в Tomb Raider: Legend, но с той поры в коде появилось немало новых строчек. Движок Underworld без проблем справляется с огромными открытыми пространствами, придает лицам нужные выражения в зависимости от ситуации и радует роскошными спецэффектами. Облака, бегущие по небу, отбрасывают тени, ветер гнет деревья, а проливной дождь делает землю вязкой и заставляет Лару чаще соскальзывать, когда она карабкается вверх.
Эрик Линдстром долго хвастался системой динамичного освещения. Например, отраженный свет меняет внешность героини. В джунглях кожа Лары кажется слегка зеленоватой, а в каменном внутреннем дворе замка принимает стильный голубоватый оттенок. В общем, неспроста разработчики называют Underworld первой настоящей nextgen-игрой в сериале.
Не знаю, как ты, а мы заочно влюблены в новую часть Tomb Raider. Даже если учесть, что ряд обещаний разработчиков так и останется невыполненным, а некоторые разрекламированные фишки на практике окажутся бесполезными, проект вырисовывается знатный. Эрик, Эрик, когда? Конец года?! Жаль. Ну да ладно, подождем. Такая женщина, как Лара, достойна того, чтобы ее ждали. Хоть целую вечность. **PG**

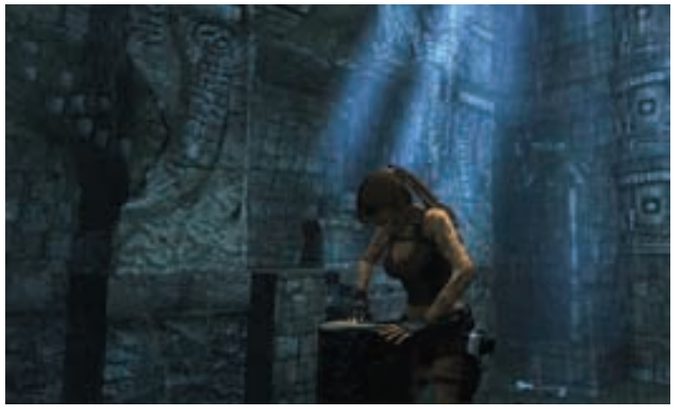
БЛИЗКО НЕ ПОДХОДИ

Лара обучилась новым приемам ближнего боя. Она лупит кулаками и пинается, как заведенная. Если в одной руке мисс Крофт держит, допустим, шест, то ничто не помешает ей выхватить пистолет и так держать оборону: шестом – по морде хищника, из пистолета – по браконьеру вдалеке. Однако секрет победы в Underworld кроется в сохранении дистанции. На месте стоять нельзя, иначе враги окружат и скопом одолеют «хрупкую» женщину.



ВОТ ТАК НОМЕР!

Беседуя о Tomb Raider, геймеры любят обсудить размер бюста Лары. Увы, господа, тревожные слухи подтвердились – мисс Крофт уменьшила грудь. Причем значительно. Разработчики уверяют, что сознательно пошли на этот шаг – огромные «буфера» никак не вязались с образом атлетично сложенной женщины. Ты можешь представить себе запросто подтягивающуюся Анну Семенович? Вот и Ларе пришлось пойти на операцию по уменьшению груди.



Раньше Лара, повиснув, не могла стрелять. Теперь – без проблем.

ЧЕМУ ЛАРА ОБУЧИЛАСЬ У АЛЬТАИРА?

Разработчики из Crystal Dynamics внимательно изучили экшен Assassin's Creed и кое-что взяли на заметку. В Underworld дебютирует система free climb. Выглядит все примерно так: ты подводишь Лару к скале и, если ей есть за что ухватиться, она начинает бодро карабкаться вверх, прыгая, когда надо прыгать, и перескакивая с уступа на уступ. Ты в это время держишь нажатой пару кнопок геймпада и указываешь джойстиком, в какую сторону Ларе нужно направляться. Все просто, удобно и разумно.

EA

ХИТ-ПАРАД

Лучшие игры EA по специальной цене

PC DVD ROM

и многое другое...

Более подробную информацию вы можете найти на сайте www.electronicarts.ru

© 2002 Electronic Arts Inc. Все права защищены. Продукт включает в себя программную технологию, лицензированную у Id Software, Inc. Технология Id © 2001 Id Software, Inc. Все права защищены. Названия Electronic Arts и Medal of Honor Allied Assault, а также название и логотип EA GAMES являются товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах.

© ©2003 New Line Productions, Inc. Все права защищены. Название «The Lord of the Rings: The Return of the King», а также имена персонажей, названия предметов, мест и характеристик события являются товарными знаками The Saul Zaentz Company dba/a Tolkien Enterprises и используются по лицензии New Line Productions, Inc. Код игры и некоторые аудиовизуальные элементы © 2003 Electronic Arts Inc. Все права защищены.

© 2003 Electronic Arts Inc. Названия Electronic Arts, EA и SimCity, а также названия и логотипы EA GAMES и Maxis являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены.

НА КОВЕР!

ЛАРА КРОФТ

ТАКАЯ У НИХ РАБОТА

КАК ПРОФЕССИЯ

ТЕКСТ:
БОРИС СОКОЛОВ

Изначально мы планировали сделать эдакий блок ретрорецензий на все когда–либо выходившие части Tomb Raider. Тема, конечно же, интересная, но, во–первых, свое десятилетие сериал отметил всего полтора года назад, так что прибережем ее для следующей круглой даты. Во–вторых, когда этот выпуск журнала появится в продаже, на носу будет 8 Марта. Вот мы и подумали: а почему бы не посвятить статью не воспоминаниям о приключениях виртуальной расхитительницы гробниц, а реально существующим девушкам, которые в различное время надевали на себя армейские ботинки, короткие коричневые шортики, обтягивающую голубую маечку и вооружались двумя бутафорскими пистолетами. Для них это было не развлечением, а серьезной, порой изнурительной работой. Заодно мы решили опубликовать биографию Лары Крофт. Как ни крути, перед нами не какая–то трехмерная бездушная кукла, а самая популярная героиня компьютерных игр всех времен и народов со своими достоинствами (заметим, еще какими достоинствами, причем не силиконовыми, а натуральными) и недостатками.

Для того чтобы получить роль Лары Крофт, одного внешнего сходства с героиней и хорошей фигуры недостаточно. Претендентка должна знать основные события из жизни изображаемого персонажа.

БИОГРАФИЯ

*** В Англии и ряде других стран отличная от нашей классификация размеров нижнего белья, одежды и обуви. Так, бюстгальтеры 34D предназначены для женщин с объемом груди 96–99 см. Платья, брюки и юбки с цифрой 8 на ярлыке почти ничем не отличаются от российских 40-го размера, а седьмой размер обуви равен общеевропейскому 39–40-му.**

ОБРАЗОВАНИЕ

14 февраля 1967 года у Ричарда и Амелии Крофт родилась малышка Лара. Как и подобает настоящему аристократическому семейству (шутка ли, родовое поместье Аббингдон было пожаловано королем Эдвардом IV в 1547 году), девочку с пеленок начали готовить к светской жизни. С 3 до 11 лет обучение проходило на дому.

Следующие пять лет юная леди провела в Уимблдонской школе для девочек. Уже тогда она сильно отличалась от сверстниц: каталась на лошади, строила шалаши, частенько убегала черт знает куда и возвращалась только к ужину. С 16 до 18 лет Лара училась в Гордонстаунской школе, а затем еще три года в Швейцарской высшей школе. В это время она стала интересоваться скалолазанием и различными видами стрелкового оружия. Неугомонную ученицу даже выгнали из секции спортивной стрельбы с необычной формулировкой: «За проявление выходящего за границы разумного интереса к изучаемому предмету».

СИРОТА БРИТАНСКАЯ

Увы, неутомимая расхитительница гробниц не может похвастаться своими подвигами перед родителями. Когда ей было девять лет, Амелия Крофт решила отдохнуть с дочкой на горнолыжном курорте. По пути домой самолет потерпел крушение в Гималайских горах. Из всех пассажиров в живых осталась только Лара. Непонятно как, но девочка умудрилась за десять дней добраться до Катманду и связаться по телефону с отцом. Стоит заметить, что об этом эпизоде из жизни героини нам рассказали лишь в Tomb Raider: Legend. Так, в Tomb Raider: The Last Revelation Амелия пребывала в полном здравии и обсуждала с мужем, стоит ли отсылать непослушную 16–летнюю дочь на континентальную Европу к тетке. До выхода седьмой части сериала считалось, что авиалайнер разбился в горах, когда героине исполнился 21 год, и на нем летела не мать Лары, а одноклассники по Швейцарской высшей школе. В 18 лет Лара лишилась и отца. Известный археолог Ричард Крофт погиб при загадочных обстоятельствах. В результате дочка получила родовое поместье и титул графини Аббингдонской. По другой версии, девушка стала сиротой в 15 лет, когда ее отец пропал без вести во время раскопок в Камбодже. Долгое время она не могла вступить в законное наследство из–за проблем с ненасытным дядей Эрролом Крофт. В конечном счете справедливость восторжествовала.

ДОСЬЕ НА ЛАРУ КРОФТ

Дата рождения:	14 февраля 1967 года
Место рождения:	Графство Суррей (Англия)
Семейное положение:	Не замужем
Профессия:	Археолог
Рост:	175 см
Вес:	120 фунтов (57 кг)
Цвет волос:	Брюнетка
Цвет глаз:	Карие
Объем груди, талии и бедер:	34D*/61 см/89 см
Размер одежды:	8*
Размер обуви:	7*
Группа крови:	AB (IV) резус отрицательный
Любимое блюдо:	Жареные бобы или фасоль
Любимая музыка:	Классическая, транс, группы U2 и Nine Inch Nails
Любимые кинофильмы:	«Освобождение» (Deliverance), «Агирре, гнев божий» (Aguirre: The Wrath of God)
Любимая компьютерная игра:	Quake

СТИЛЬ ЖИЗНИ

За время судебных разбирательств Лара окончательно поняла, что ей не место в обществе напыщенных аристократов, которые пытаются спрятать за красивыми манерами гнилые душонки. Обладательница роскошного бюста (кстати, героиня выделялась своими формами еще в подростковом возрасте. Если не веришь, поиграй в Tomb Raider: The Last Revelation) могла запросто сделать головокружительную карьеру модели, но выбрала другой путь – с головой окунулась в археологию.

На первых порах никто не хотел выделять на экспедиции ни фунта, так что предприятие пришлось сразу же ставить на рельсы самоокупаемости. Однако несостоявшаяся светская львица не спешит продавать дорогие находки. Ей вполне хватает гонораров за написанные книги и статьи для географических журналов. Кстати, наибольшей популярностью пользуются произведения «Тираннозавр щелкает клыками у меня над головой» и «Кровожадный Йети». Коллеги осуждают Лару за необычные методы работы. Особо завистливые даже обвиняют в воровстве артефактов с места чужих раскопок. Но госпожа Крофт плевать хотела на мнение окружающих. Для нее охота за древними реликвиями – всего лишь занимательное хобби, способ хорошенько развеяться, получить заряд адреналина и только потом прибыльное мероприятие.

ДОСЬЕ НА НАТАЛИ КУК

Дата рождения:	1976 год
Место рождения:	Графство Беркшир, Англия
Профессия:	Модель-любительница
Рост:	172 см
Вес:	70 кг
Цвет волос:	Брюнетка
Цвет глаз:	Карие
В образе Лары Крофт:	С 1996 по 1997 год
На выставках представляла игру:	Tomb Raider

В СПИСКАХ НЕ ЗНАЧИТСЯ

Почти на всех фанатских сайтах сериала есть раздел, посвященный девушкам, изображавшим героиню игры. Но почему-то на многих из них самой первой исполнительницей роли ошибочно называют Рону Митру. На самом деле первопроходцем была Натали Кук (Nathalie Cook).

Впервые она предстала перед зрителями 8–10 сентября 1996 года на European Computer Trade Show. На тот момент Tomb Raider находилась на последней стадии разработки, и никто не мог предположить, что в скором времени игра будет штурмовать вершины рейтингов продаж. Поэтому издательство Eidos Interactive выделило на рекламные акции совсем маленькую сумму. Никаких кастингов не проводилось. Роль досталась Натали Кук случайно. Дело в том, что тогда за ней ухаживал один из разработчиков. Вот кавалер и пригласил девушку попозировать на ECTS. Благо ехать далеко не требовалось – выставка проходила в Лондоне.

После феноменального успеха игры Натали заинтересовалась британская пресса. Сначала ее изображения были опубликованы в декабрьском выпуске журнала PC Zone, а в 1997 году фотографии непрофессиональной модели в образе расхитительницы гробниц появились в известной газете The Daily Mirror.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПОДХОД

ДОСЬЕ НА РОНУ МИТРУ

Дата рождения:	9 августа 1976 года
Место рождения:	Лондон, Англия
Профессия:	Профессиональная модель, актриса, певица
Рост:	173 см
Цвет волос:	Шатенка
Цвет глаз:	Карие
Объем груди, талии и бедер:	99 см/61 см/91 см
Размер одежды:	10 (соответствует российскому 40-му)
Размер обуви:	6 (соответствует 38–39-му европейскому)
В образе Лары Крофт:	С 1997 по 1998 год
На выставках представляла игру:	Tomb Raider 2
О своей роли:	«Я помню, как однажды получила очень трогательное письмо от 12 мальчиков, фанатов Tomb Raider, живущих в Эксетере (главный город английского графства Девоншир. – *Прим. автора*). Они просили меня выйти за них замуж, причем за всех одновременно! Они даже придумали специальную программу, по которой собирались "делить" меня между собой еженедельно».

В 1997 году с любительщиной было покончено. Все следующие эпизоды сериала на различных выставках представляли только профессиональные модели. Так, на E3 97 в Атланту отправилась Рона Митра (Rhona Mitra). Ради роли Лары Крофт 20-летняя англичанка прошла курс специальной физической подготовки и увеличила размер груди с 34A (87–90 см) до 34 DD (99 см), причем операцию девушке сделал ее собственный отец – пластический хирург Энтони Митра (Antony Mitra).

До начала сотрудничества с Eidos Interactive Рона сыграла незначительные роли в двух малоизвестных британских сериалах. После 1997 года предложений от режиссеров стало намного больше. В 1998-м Митра исполнила роль Шехерезады в фильме «Первый рыцарь при дворе Аладдина» (A Kid in Aladdin's Palace). За десять лет она снялась более чем в десяти полнометражных картинах и полудюжине телевизионных сериалов. Самые известные из них: «Беовульф» (Beowulf) 1999 года, «Невидимка» (Hollow Man), «Убрать Картера» (Get Carter), «Большой Али» (Ali G Indahouse), «Застрял в тебе» (Stuck on You) и «Роковое число 23» (The Number 23).

БУНТАРКА

Новость об увольнении Митры стала для фанатов Tomb Raider большой неожиданностью. Поговаривают, что представители Eidos Interactive были недовольны тем, что меньше чем за год Рона сделала головокружительную карьеру и начала выдвигать работодателям невыполнимые условия. Как было на самом деле – неизвестно.

Так или иначе роль досталась модели из Манчестера Нелль МакЭндрю (Nell McAndrew). Поклонники сериала восприняли новую Лару Крофт по-разному. Одни считали, что благодаря высокому росту, атлетическому телосложению и чистейшему английскому акценту (мать Роны Митры была из Индии, а отец из Ирландии) МакЭндрю идеально вписывается в образ. Другие ругали Нелль за то, что она слишком часто мелькает в обнаженном виде на обложках мужских журналов и не отличается скромностью в быту. Дескать, модель Лары Крофт должна быть застенчивой. После публикаций фотографий в августовском номере Playboy британское издательство тут же разорвало контракт.

За последние восемь лет Нелль открыла фитнес-школу, выпустила несколько видеофильмов со своей специальной оздоровительной программой, некоторое время проработала ведущей телевикторины It's a Knockout и передачи The Big Breakfast, рекламировала нижнее белье Triumph и продукцию Adidas, а также входила в группу активистов, способствующих получению Лондоном права на проведение летних Олимпийских игр 2012 года.

ДОСЬЕ НА НЕЛЛЬ МАКЭНДРЮ

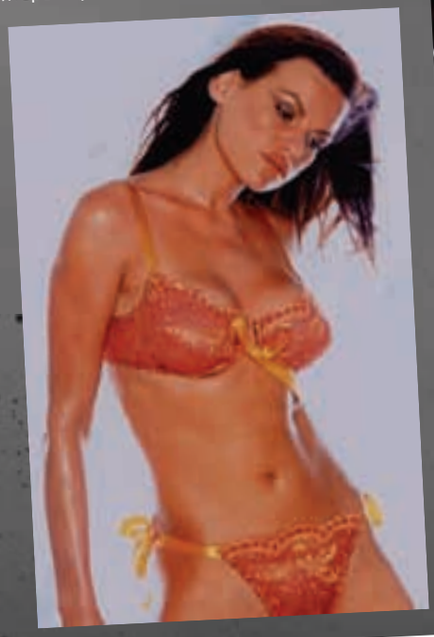
Дата рождения:	**6 ноября 1973 года**
Место рождения:	**Лидс, Англия**
Профессия:	**Профессиональная модель, телеведущая, инструктор по фитнесу**
Рост:	**175 см**
Вес:	**63 кг**
Цвет волос:	**Натуральный – шатенка, в настоящий момент – блондинка**
Цвет глаз:	**Зеленые**
Объем груди, талии и бедер:	**91 см/62 см/91 см**
Размер одежды:	**10 (соответствует российскому 40-му)**
Размер обуви:	**6**
В образе Лары Крофт:	**С 1998 по 1999 год**
На выставках представляла игру:	**Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft**
О своей роли:	**«Когда я изображаю мисс Крофт, я как бы становлюсь сильнее и увереннее в себе, а судя по отзывам, я действительно популярна, даже обожаема! Очень приятно общаться с фанатами Лары – они действительно без ума от нее».**

ДОСЬЕ НА ЛАРУ ВЕЛЛЕР

Дата рождения:	6 апреля 1975 года
Место рождения:	Роттердам, Голландия
Профессия:	Профессиональная модель
Рост:	173 см
Цвет волос:	Шатенка
Цвет глаз:	Карие
Объем груди, талии и бедер:	93 см/61 см/84 см
В образе Лары Крофт:	С 1999 по 2000 год
На выставках представляла игру:	Tomb Raider: The Last Revelation
О своей роли:	«Мне понадобилось некоторое время, чтобы вжиться в роль, но чем больше я думаю об этом, тем больше восхищаюсь. Удивительно, ведь раньше люди довольно часто говорили мне, что я напоминаю им Лару».

ГОЛЛАНДСКАЯ ЛАРА

Так получилось, что следующую модель звали точно так же, как и героиню сериала. Только фамилия не Крофт, а Веллер (Weller). Перед тем как стать очередной расхитительницей гробниц, Лара успела сняться в рекламе купальников, нижнего белья и побывать на страницах таких известных глянцевых изданий, как FHM, Front, Marie Claire, Later, More, Loaded и Maxim. В отличие от предшественниц после расставания с Eidos Interactive карьера Веллер не пошла в гору. Она по-прежнему периодически мелькает в телевизионной рекламе (смотри ролики от Harrods, Comfort, Fiorelly, Triumph и Fosters) и красуется на огромном количестве каталогов с нижним бельем. За последние годы к ней проявляли интерес мужские журналы GQ и Men's Health.



ДОСЬЕ НА ЛЮСИ КЛАРКСОН

Дата рождения:	7 июня 1983 года
Место рождения:	Ротерхэм, графство Южный Йоркшир, Англия
Профессия:	Профессиональная модель, актриса
Рост:	180 см
Вес:	64 кг
Цвет волос:	Брюнетка
Цвет глаз:	Карие
Объем груди, талии и бедер:	93 см/63 см/91 см
В образе Лары Крофт:	С 2000 по 2002 год
На выставках представляла игру:	Tomb Raider: Chronicles
О своей роли:	«Однажды меня пригласили в Южную Африку в качестве модели. Но когда я прибыла туда, мне сказали, что, для того чтобы получить эту работу, нужно похудеть еще на несколько килограммов. Мне это очень не понравилось, и я решила вернуться домой. Через несколько дней мне позвонили и предложили место новой Лары. Речь идет о работе, которая делает тебя известной и в то же время позволяет тебе (я даже сказала бы: обязывает) иметь определенные формы».

ОДИН ШАНС ИЗ 16 000

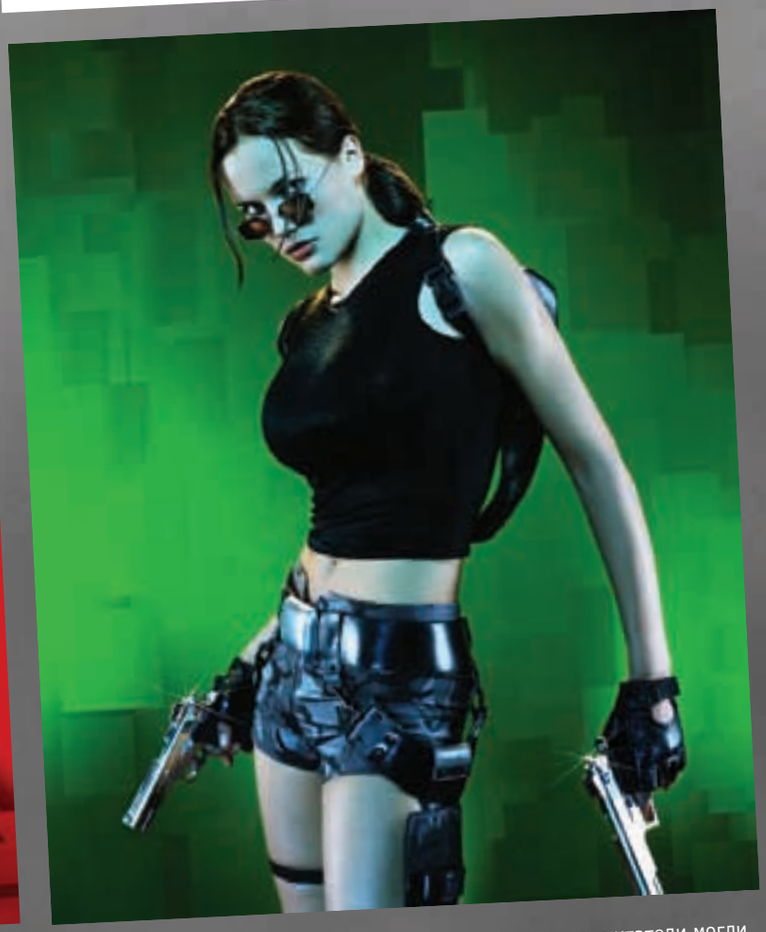
В мае 2000 года Eidos Interactive совместно с Elite Model Agency устроила крупномасштабный конкурс на право стать лицом сериала Tomb Raider. За заветное место боролись аж 16 тысяч девушек. После нескольких предварительных раундов в финал вышли 12 претенденток. Самой лучшей из них оказалась никому неизвестная 16–летняя Люси Кларксон (Lucy Clarkson). В чем секрет победы? Высокий рост, длинные ноги, узкая талия и большая грудь.

После 2002 года Люси рекламировала зубную пасту, нижнее белье, купальники и не стеснялась сниматься для мужских журналов почти нагишом. Сейчас она встречается с Майклом Парнесом (Michael Parnes), сыном известного брокера–миллионера Энтони Парнеса (Anthony Parnes).

САМАЯ ВЫСОКАЯ ЛАРА

ДОСЬЕ НА ДЖИЛЛ ДЕ ЙОНГ

Дата рождения:	2 февраля 1982 года
Место рождения:	Хугевин, Голландия
Профессия:	Профессиональная модель
Рост:	183 см
Цвет волос:	Натуральная блондинка
Цвет глаз:	Зеленые
Объем груди, талии и бедер:	86 см/63 см/91 см
В образе Лары Крофт:	С 2002 по 2003 год
На выставках представляла игру:	Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness
О своей роли:	«Изображая Лару, я поняла, насколько мне нравится играть какую-нибудь роль. А еще я научилась технике некоторых боевых искусств, это может мне пригодиться в будущем».



Джилл Де Йонг (Jill De Jong) стала второй голландской девушкой, которая примерила на себя костюм Лары Крофт. Перед тем как получить роль, Джил была уже достаточно известной моделью. В 15 лет после победы на местном конкурсе красоты она отправилась из родной страны в Милан, где ей предложили взрослый контракт. Но Де Йонг решила повременить и возвратилась домой, чтобы закончить школу. Получив аттестат, она вернулась в модельный бизнес. Некоторые читатели могли видеть Джил в рекламе линейки косметических средств по уходу за волосами от L'Oreal.

Де Йонг не собирается связывать свою жизнь с модельным бизнесом. В перерывах между рекламными кампаниями девушка посещает курсы в Лондонской европейской школе бизнеса.

ПРОДАВЩИЦА С ПИСТОЛЕТАМИ НАПЕРЕВЕС

Дата рождения:	**14 февраля 1985 года**
Место рождения:	**Лондон, Англия**
Профессия:	**Профессиональная модель, актриса**
Рост:	**173 см**
Цвет волос:	**Брюнетка**
Цвет глаз:	**Сине-зеленые**
В образе Лары Крофт:	**С 2006 года по настоящее время**
На выставках представляла игру:	**Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft Tomb Raider: Anniversary и Tomb Raider: Underworld.**
О своей роли:	**«Мой парень пока еще не видел меня в роли Лары. Я никогда не прихожу домой после работы в ее костюме, но сейчас, когда я об этом задумалась, скорее всего, я это сделаю. Многие костюмы Лары, которые я надеваю, сделаны из латекса, и мне приходится носить на себе достаточное количество оружия и гранат. Я и так лидер в наших с ним отношениях, но представьте, что с ним будет, когда он увидит меня в костюме Лары, – он, наверное, начнет плакать».**

Седьмая и последняя на сегодняшний момент модель – Карима Адебиб (Karima Adebibe). Ее история напоминает сказку про Золушку. Еще недавно Карима работала простой продавщицей в лондонском магазине одежды Topshop и могла похвастаться лишь эпизодической ролью приносимой в жертву девственницы в начале фильма «Чужой против Хищника» (AVP: Alien vs. Predator) и съемками в рекламе «Кока-Колы».

Издательство Eidos Interactive показалось на горизонте как нельзя вовремя. Долгое время от различных рекламных агентств и кастинговых компаний не поступало никаких предложений. Еще чуть-чуть, и Адебиб навсегда бы покинула модельный бизнес. Теперь она колесит по всему миру, рекламируя новые эпизоды сериала Tomb Raider.

МИССИС СМИТ

Рассказ о моделях будет неполным, если не упомянуть об Анджелине Джоли (Angelina Jolie). Да, она не стояла часами на игровых выставках под вспышками фотокамер и не рекламировала ни одного эпизода Tomb Raider, зато дважды воплотила образ Лары Крофт в кино. Подробная биография Джоли займет пару–тройку страниц, так что ограничимся самыми известными фактами. Перед тем как получить роль расхитительницы гробниц, Анджелина была уже популярной актрисой. Она снялась в таких известных фильмах, как «Хакеры» (Hackers), «Изображая бога» (Playing God), «Управляя полетами» (Pushing Tin), «Власть страха» (The Bone Collector), «Прерванная жизнь» (Girl, Interrupted), «Угнать за 60 секунд» (Gone in Sixty Seconds), и получила множество наград, в том числе самые почитаемые среди актеров «Золотой глобус» и «Оскар». Однако фанаты Tomb Raider восприняли выбор продюсеров в штыки. Дело в том, что дочь Джона Войта и Маршелин Бертран тогда слыла эдакой голливудской демоницей. По словам Анджелины, в свое время она перепробовала чуть ли не все существующие на свете наркотики, специально наносила себе порезы и раны, «чтобы почувствовать себя все еще живой», некоторое время была сторонницей однополой любви.

К счастью, сейчас актриса угомонилась (закручивание романов с чужими мужьями не в счет). Она занимается благотворительностью, участвует в гуманитарных миссиях ООН, воспитывает четверых детей (трое из них – приемные) и по–прежнему снимается в фильмах. **PG**

«ПРОШЛАСЬ ПО КОЖЕ ИГОЛКА, ИГОЛОЧКА...»

Во времена своей бурной молодости Анджелина Джоли сделала себе несколько татуировок. Если верить американской желтой прессе, то на левом предплечье обитает первый дракон, второй, но уже с погребальной символикой – на левой ягодице, а на правой – незавершенный набросок еще одного огнедышащего чудовища. На обоих бедрах нанесены большие кресты (один из них раньше был драконом, но актрисе он не понравился и она попросила заменить его на крест). В нижней части спины расположился голубой ромб, на плече – японский символ смерти, а на левом запястье – буква H. Считается, что последняя татуировка сделана по просьбе любовника Анджелины – актера Тимоти Хаттона (Timothy Hutton), но сейчас Джоли уверяет, что буква появилась на теле в честь старшего брата Джеймса Хейвена (James Haven Voight). Это еще не все. На животе латинскими буквами написано: «Quod me nutrit me destruit» (переводится как «Что меня питает, то и убивает»), на левой руке – цитата Теннеси Уильямса (Tennessee Williams): «Молюсь за диких сердцем, заключенных в клетке». Там же, но чуть выше дракона вытатуировано «Билли Боб». Имя бывшего мужа Анджелины красуется еще и пониже пупка.

General Corum авторства Виталия Наймушина. Победитель Dominance War I, 2006.

Bigun, созданный Тхэ Хоон Ох, завоевал главный приз на Dominance War II, 2007.

DOMINANCE WAR III: ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ XXI ВЕКА

ТЕКСТ: МАКСИМ «MAXX» МИХЕЕНКО

Мы живем в удивительные времена. Еще недавно многие вещи казались невероятными, но незаметно и неспешно они стали вполне привычной и обыденной частью нашей жизни. В начале прошлого века общаться с родственниками из далеких краев было затруднительно, не говоря уже о возможности участвовать в глобальном мероприятии, живя в заброшенной российской или индийской деревушке. Сегодня мы по вечерам звоним друзьям, обитающим на противоположной стороне земного шара, а десятки тысяч людей, раскиданных по самым труднодоступным уголкам, удаленно занимаются общим делом, будь то «Космические рейнджеры», Fallout 3 или наш журнал.

Каждый задавался когда-нибудь вопросом: «Много ли может сделать один человек?» Наш рассказ – как раз о таком энтузиасте, сплотившем мир игровых художников и гейм-дизайнеров. Его имя – Фредерик Хультквист (Fredrik Hultqvist), и он яв-

ляется организатором и идеологом международного конкурса Dominance War (www.dominancewar.com). Каждому из нас близок дух соревнования, сражения, соперничества, определения лучшего из лучших. Именно это заставляет нас идти вперед, совершенствоваться, и благодаря этому общество продолжает развиваться. Dominance War – конкурс, посвященный трехмерному моделированию в компьютерных играх. Обычно такого рода мероприятия узко специализированны, рассчитаны на профессионалов и интереса для геймера не представляют. Но Dominance War предлагает нечто большее, нежели междусобойчик мастеров своего дела, – ведь далеко не все, кто смотрит чемпионат мира по футболу, хотя бы изредка пинают мяч во дворе. «Моя цель – превратить Dominance War в Олимпийские игры для компьютерных художников», – говорит Фредерик.

РОЖДЕНИЕ И ЭВОЛЮЦИЯ DOMINANCE WAR

Однажды у Фреда возникла идея организовать большой конкурс с об-

Vectorius [CGChat.com] представил на бой брутального мужика в тяжеленных сапогах.

DOMINANCE WAR III – ЭТО:

- **девять команд, собравшихся на девяти популярных онлайн-форумах компьютерной графики в шести странах (США, Англия, Франция, Китай, Южная Корея и Россия);**
- **свыше миллиона зарегистрированных художников со всего мира;**
- **денежные призы в тысячи долларов США, а по завершении конкурса для победителей и лучших участников – предложения о работе в лучших игровых компаниях Америки, Европы и России;**
- **возможность соревноваться с матерыми профессионалами из таких студий, как Blizzard Entertainment, Infinity Ward, Nival Online, Saber Interactive, Liquid Development, и многих других;**
- **спонсорство ведущих игровых студий;**
- **по окончании конкурса мы увидим сотни качественных и интересных персонажей, созданных профессионалами и талантливыми новичками со всего мира;**
- **отражение ситуации с артом в игровой индустрии: впервые в истории международных конкурсов мы увидим огромное количество работ художников из Южной Кореи, России и Китая.**

BLIZZARD ENTERTAINMENT И ЮЖНАЯ КОРЕЯ = ЛЮБОВЬ

У StarCraft, как известно, в Южной Корее особое положение. Миллионные продажи, собственный телеканал, круглосуточно крутящий турниры, профессиональные геймеры, по популярности давно обошедшие кинозвезд и музыкантов... Судя по огромному баннеру с призывом «Blizzard is Hiring» на главной страничке Dominance War, именитая американская компания активно ищет талантливые кадры для внутренних студий. И сотни талантливых художников из Страны утренней свежести уверены, что значимое место в конкурсе позволит им попасть в настоящий рай.

Modeling Man [CGChat.com] вовсе не француз, но жаба у него от этого получилась не менее харизматичной!

В списке любимых фильмов Red Republik [CGTalk.com] явно числится «300 Спартанцев».

В 2006 году победу одержал Виталий [rawkstar] Наймушин, работающий ныне в id Software.

щей темой, участвовать в котором мог каждый желающий. В процессе художники могли общаться между собой, делиться советами и мнениями, с пользой и интересом проводить время, чувствуя себя частью общей команды, находясь при этом на разных концах планеты. Объединив два известнейших ресурса по компьютерной графике (CGChat.com и Polycount.com), Фред сочинил интересную историю про противостояние «добрых» и «злых» парней, разделив участников двух форумов на две команды. Получилось этакая война, сражались в которой созданные художниками компьютерные персонажи. В 2006 году победу одержал наш соотечественник – Виталий [rawkstar] Наймушин, работающий ныне в id Software. Его персонаж General Corum выступал за «темную сторону Силы» и мог похвастаться очень качественным исполнением и интересной идеей.

В 2007 году количество команд увеличилось до четырех – Фреду удалось охватить практически весь англоязычный пласт форумов для цифровых художников (а это CGChat.com, Polycount.com, CGSociety.org и 3DTotal.com). Существенно вырос общий уровень работ, ценность призов и интерес общественности к конкурсу. Чемпионом стал южнокорейский подданный Тхэ Хоон Ох (Taehoon Oh), работавший тогда в Infinity Ward над Call of Duty 4. Его творение Bigun (от двух английских слов – Big и Gun, «Большая пушка») вы можете увидеть на первой странице статьи.

В этом году конкурс стал по-настоящему мировым – девять форумов в разных концах мира сошлись в новой цифровой схватке. События такого размаха в игровой индустрии прежде еще не было – и, несмотря на многочисленные проблемы с организацией столь крупного мероприятия, конкурс обязательно состоится. Увидеть первые результаты, а также принять участие в соревновании можно незамедлительно – когда журнал поступит в продажу, Dominance War III уже начнется официально – я же пишу эти строки в конце января.

Что будет дальше и как пройдет в этом году Dominance War, сейчас,

SABER INTERACTIVE

Saber Interactive – один из главных спонсоров Dominance War в текущем году. Студия хоть и зарегистрирована в США, но фактически расположена в Санкт-Петербурге. В прошлом году Saber выпустила отличный шутер TimeShift для PC/PS3/Xbox 360, заявив о себе на мировой игровой арене. В настоящий момент компания работает над новыми неанонсированными проектами.

Дмитрий Холодов,
арт-директор студии Saber Interactive:

Dominance War в этом году выходит на международный уровень, и это большое событие для мира компьютерной графики. Мы рады, что такие конкурсы проводятся и что мы можем оказать поддержку. Такие события, как нам кажется, отражают современную тенденцию творчества «всем миром» и дают шанс талантливым художникам проявить себя вне зависимости от их местоположения. Еще конкурс дает огромный стимул для самосовершенствования, освоения чего-то нового в области трехмерной графики. Работы прошлых двух лет показывают очень высокий уровень, и мы не сомневаемся, что этот год будет еще лучше. За наших русских участников мы болеем и желаем команде Cgtalk.ru в полной мере продемонстрировать творческие способности и технические умения в моделировании. Лучших участников мы будем рады видеть в качестве сотрудников нашей компании.

Reptu [CGTalk.com]и его поросячий наездник с... пикой-карандашом!

НАШИ

Отдельно хочется сказать о русских художниках, которые примут участие в Dominance War III в качестве как конкурсантов, так и судей. Очень здорово, что в международном конкурсе участвуют наши соотечественники. Мы от всей души желаем ребятам удачи и с нетерпением ждем финальных работ!

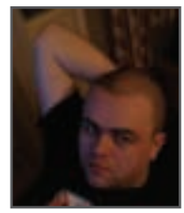
За несколько недель до начала конкурса мы задали профессиональным игровым художникам ряд вопросов:

1. **Что вы можете сказать по поводу Dominance War?**
2. **Следили за конкурсом в прошлые годы?**
3. **Насколько вообще интересны, на ваш взгляд, подобные международные конкурсы?**
4. **Не боитесь ли вы несметных толп китайских художников?**

Алексей «Мех» Самохин,

свободный художник (www.zeebara.com):

Смутно пока представляю себе, что это будет за конкурс, но вроде намечается великая международная битва. Это уже весело! Насколько мне известно, в прошлом Dominance War была лишь категория 3D, и за конкурсом я не следил. В этом году появилась категория концепт-арта, поэтому я не могу остаться равнодушным к данному событию вселенского масштаба и обязательно приму участие. А толпа из сотен миллиардов китайцев сама себя испугается.



Вадим «Молотов» Бахлычев,

старший художник по персонажам (Nival Online, slipgatecentral.livejournal.com)

Dominance War – уникальное событие, не имеющее аналогов в игровой индустрии. Конечно, периодически в различных местах проводятся локальные состязания, но они носят преимущественно местечковый характер. Плюс Dominance War именно в неимоверном охвате состязания. Аналогия с Олимпийскими играми, на мой взгляд, очень удачная. Конечно, событие такого масштаба пропустить нельзя ни в коем случае. Войди в роль если не участника, то хотя бы наблюдателя – посмотреть там будет на что. Пользу подобного мероприятия нельзя недооценивать – это отличный шанс для многих художников (как профессионалов, так и начинающих) заявить о себе, набраться ценного опыта, может, даже получить выгодное предложение о сотрудничестве. Я уже не говорю о впечатляющем призовом фонде. А два заявленных азиатских форума-участника – корейский и китайский – в текущем году, без сомнения, дадут жару. Все мы в курсе, как много там талантливых художников. Так что придется поднапрячься!

Дмитрий «ParkParkin» Паркин,

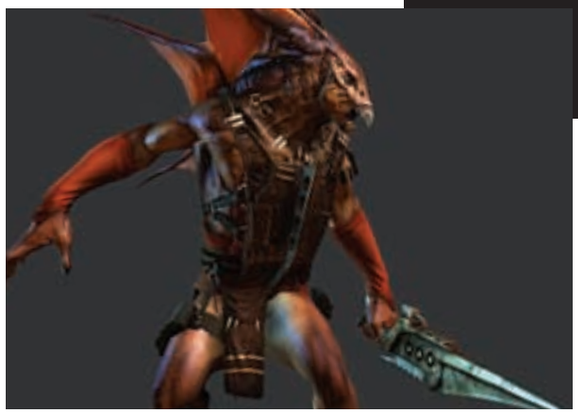
фрилансер (художник) (www.parkparkin.com)

Очень нужный конкурс! Он дает возможность художникам проявить себя с лучшей профессиональной стороны и, возможно, реализовать свои умения и навыки в престижных студиях ну или просто надрать всем зад и скрыться!

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

В России официальным форумом конкурса является российский ресурс компьютерных художников Cgtalk.ru, информационными спонсорами – журналы «Страна Игр» и «PC ИГРЫ», а также отечественный индустриальный портал DTF.RU.

СПОНСОРЫ DOMINANCE WAR III:



ЧЕЛОВЕК И ПАРОХОД

Без него ничего бы не было – знакомьтесь, Фредерик Хультквист (Fredrik Hultqvist), папа Dominance War.

«РС ИГРЫ»: Привет, Фред! Скажи о себе пару слов.

Привет, Россия! Привет, «РС ИГРЫ»! В игровой тусовке меня больше знают под прозвищем «FredH». Я родился и вырос в Монреале, Канада, и продолжаю здесь жить. Мне 32 года. Я работал концепт-художником, 3D-моделлером и художником по текстурам в игровой индустрии, но сейчас все мои силы уходят на два проекта. Я запустил форум для игровых художников GameArtisans.org, а также каждый год организую Dominance War.

«РС ИГРЫ»: Расскажи, пожалуйста, что такое Dominance War для тебя?

Dominance War – это то, что я как игровой художник хотел видеть ежегодно и в мировом масштабе. Люди часто смотрят телевизор или играют, чтобы развлечься. Порой они даже выигрывают какие-то сетевые соревнования или небольшие конкурсы... Но если вы попадаете на Dominance War, то увидите: здесь все иначе. Это настоящий вызов самому себе. Вы можете значительно улучшить навыки и знания, подружиться с новыми людьми со всего мира, получить выгодные предложения по работе, а победив, станете по-настоящему известным не только у себя в районе! Это как «Оскар», только для кудесников планшета. Чем для меня является Dominance War? Это нечто большее, чем просто соревнование. Это реальная возможность расширить свои горизонты в игровом искусстве на мировом уровне.

«РС ИГРЫ»: Что нас ожидает в этом году?

Главный плюс соревнования – видеть, как людей разных стран, национальностей и языков объединяет что-то общее. Видеть прогресс и результат работы каждого из них. В кулуарах игровых компаний и профессиональных сообществ по всему миру уже идет бурное обсуждение, какая команда победит и кто окажется сильнейшим.

Но я хотел бы предупредить, что в такой борьбе очень сложно предсказать победителя – всего лишь один великолепный художник с интереснейшей идеей может решить итог всего соревнования. И этот художник может прийти откуда угодно – у нас девять различных команд (форумов), за которые выступают сотни талантливых ребят. Все, что могу пока сказать: приготовьтесь к многочисленным сюрпризам, вспышкам новых звезд и красивым, техничным работам!

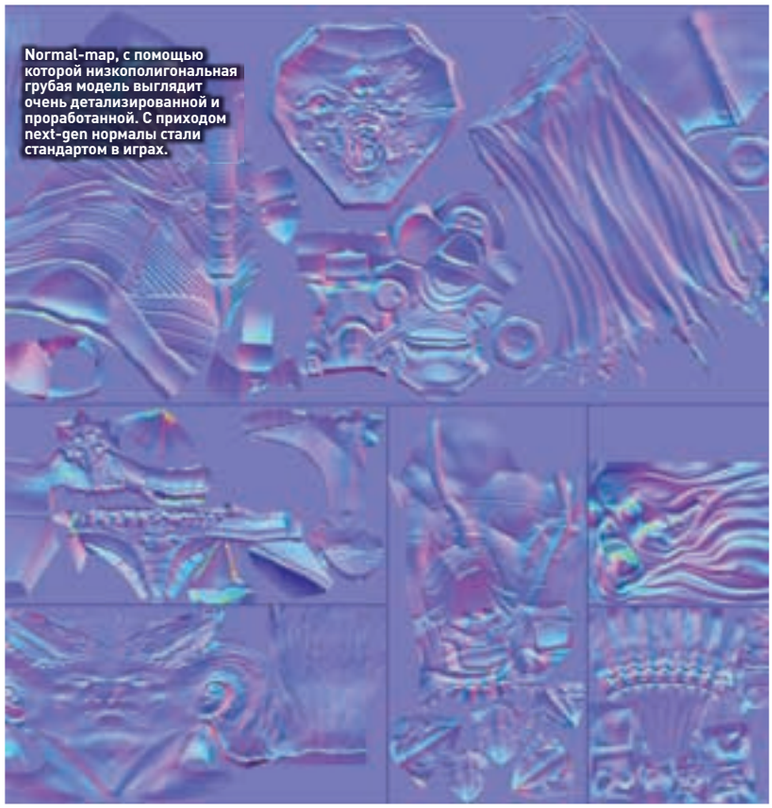
«РС ИГРЫ»: Ты уже встречался с художниками из России – что скажешь об их уровне?

Одни из моих самых любимых персонажей в прошлом Dominance War созданы русскими. Работы Виталия Наймушина (в 2006 году) и Дмитрия [Daemon3d] Кузнецова (в 2007 году) были моими фаворитами. В этом году от России официально заявлен форум Cgtalk.ru, который, уверен, привлечет новые таланты к участию в конкурсе. Поэтому я жду очень достойного арта от российских художников! Впрочем, как и от китайских, корейских, французских и многих других со всего мира.

Школьник из захудалой рыбацкой деревеньки имеет те же шансы победить, что и ведущий художник Blizzard.

наверное, не может сказать никто. Даже сам Фред. Впервые сплав из такого количества различных наций и стилей сошелся в мировой интернет-баталии. Мотивы и цели у каждого свои. Для многочисленных китайцев победа в конкурсе означает счастливый билет на выезд из Поднебесной и трудоустройство в лучших игровых студиях США и Европы, для корейцев это настоящая возможность попасть на работу в обожаемую в Стране утренней свежести Blizzard Entertainment, для наших соотечественников это отличный шанс заявить о себе на мировой арене и доказать, что мы можем создавать графику высочайшего качества. Американцы и европейцы участвуют в конкурсе, чтобы поднять навыки на новый уровень и, может быть, получить более выгодные заказы или приглашения в крупные студии... Важно, что здесь нет ограничения по национальному или территориальному признаку – школьник из захудалой рыбацкой деревеньки имеет те же шансы победить, что и ведущий художник Blizzard.

Конкурс будет интересен и обычным людям: мы всегда рады новым красочным постерам, интересным персонажам и техничным рисункам. Здесь перечисленного будет достаточно, к тому же как от западной, так и от восточной художественных школ. Мы же продолжим подробный рассказ о событиях, происходящих на сцене и за кулисами Dominance War III. Обещаем, будет интересно. **PG**



Normal-map, с помощью которой низкополигональная грубая модель выглядит очень детализированной и проработанной. С приходом next-gen нормалы стали стандартом в играх.

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Благодаря спонсорству ведущих мировых студий-разработчиков и издательств, призовой фонд Dominance War в этом году составит свыше $20 000. Правда, эта сумма достанется не только главному победителю, а будет разделена среди первых 50 номинантов в категориях 3D и концепт-арта. Впрочем, даже несколько тысяч долларов будут приятным бонусом победителям. К тому же главное, что дает конкурс, – это возможность заявить о себе и получить приглашение на работу в лучшие студии мира или выгодные контракты на удаленную работу.

ХИТ ZONA
ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
КИНО
МУЗЫКА
КНИГИ
СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Марк Рейн, вице-президент Epic Games

Я преданный поклонник PC, но, увы, консоли «воруют» хардкорных геймеров, ранее предпочитавших персоналку прочим игровым платформам. Когда вышла Call of Duty 4, я случайно услышал, как двое сотрудников Epic обсуждают классную схватку в мультиплеере. Я спросил: «Парни, а вы на каком сервере играете? Может, и мне присоединиться?» – и только потом понял, что они говорят о консольной версии игры.

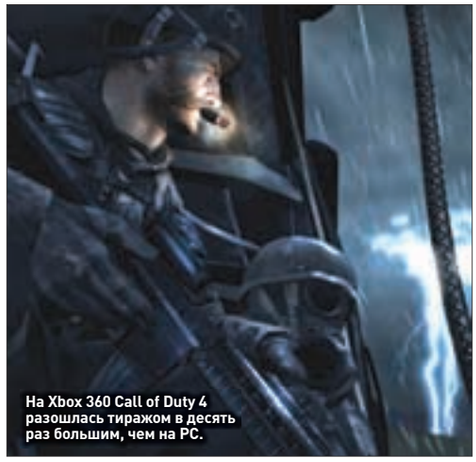
Вслед за Альтаиром придет Принц.

Предыдущий год стал крайне успешным в финансовом плане для издательства Ubisoft. Главным хитом компании стал приключенческий экшен Assassin's Creed. В магазины отправлены 5 миллионов экземпляров игры. Однако Ubisoft не забывает и о духовном родителе Assassin's Creed – серии Prince of Persia. Компания официально подтвердила, что следующая часть похождений персидского принца появится на прилавках магазинов не позднее марта 2009 года. Ходят слухи, что игра будет приквелом и расскажет о юных годах Принца.

7 МИЛЛИОНОВ

экземпляров шутера Call of Duty 4 разошлись по свету в 2007 году

WORLD OF WARCRAFT НЕ ЗНАЕТ РАВНЫХ



На Xbox 360 Call of Duty 4 разошлась тиражом в десять раз большим, чем на PC.

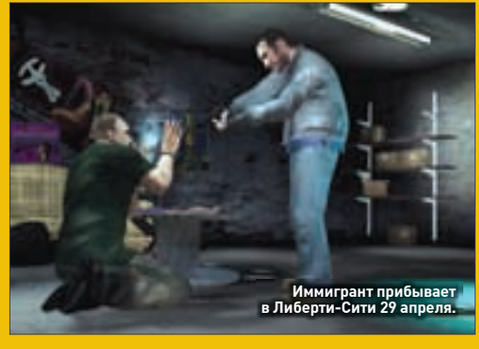
Компания NPD, занимающаяся подсчетом, сколько и каких игр продано в США, огласила результаты 2007 года. Чемпионом, как несложно догадаться, стало дополнение The Burning Crusade к онлайновой ролевке World of Warcraft. Она, кстати, обосновалась на втором месте – несмотря на то что была выпущена аж в 2004 году. Впрочем, третье место тоже за игрой трехлетней давности – The Sims 2. В целом TOP10 выглядит так:

1. World of Warcraft: The Burning Crusade – 2 миллиона 250 тысяч экземпляров.
2. World of Warcraft – 914 тысяч экземпляров.
3. The Sims 2 – 534 тысячи экземпляров.
4. The Sims 2: Seasons – 433 тысячи экземпляров.
5. Call of Duty 4: Modern Warfare – 383 тысячи экземпляров.
6. Command & Conquer 3: Tiberium Wars – 350 тысяч экземпляров.
7. Age of Empires 3 – 313 тысяч экземпляров.
8. Sim City 4 – 294 тысячи экземпляров.
9. Flight Simulator 10 – 280 тысяч экземпляров.
10. The Sims 2: Bon Voyage – 272 тысячи экземпляров.

Продажи компьютерных игр в США наводят на грустные мысли. Для сравнения отметим, что, к примеру, Xbox 360-версия шутера Call of Duty 4 разошлась тиражом 3 миллиона 40 тысяч экземпляров! Компания NPD, правда, уточняет, что не отслеживает онлайновые продажи игр и ее данные не вполне точны, но все-таки создается впечатление, что американцы играют на PC только в WoW и The Sims.

Самой продаваемой игрой 2007 года в Англии между тем стала FIFA 07.

GRAND THEFT AUTO 4 УЖЕ БЛИЗКО



Иммигрант прибывает в Либерти-Сити 29 апреля.

Беллич объявлен в розыск.

Хорошие новости, друзья! Grand Theft Auto 4, главная игра года, наконец-то обзавелась датой выхода. Криминальный экшен, рассказывающий о противоправных приключениях иммигранта Нико Беллича, увидит свет 29 апреля. Пока, разумеется, только на консолях нового поколения. Однако по информации «из надежных источников», PC-версия не за горами и появится в продаже в октябре. С учетом того что и предыдущие части GTA выходили на персоналке с полугодовым опозданием, слух звучит вполне правдоподобно. Сейчас разработчик GTA 4 исправляет последние ошибки и наводит лоск. Параллельно лицензируются песни для фирменного саундтрека. Издатель проекта – Take-Two Interactive – бросил все силы на раскрутку игры. К примеру, в Нью-Йорке появились постеры с изображением Нико Беллича и надписью «Разыскивается». Мелким текстом ниже указано, что иммигранта хотят допросить по поводу перестрелки в ночном клубе.

Эксперты предполагают, что только за первую неделю продаж Grand Theft Auto 4 может разойтись почти 10-миллионным тиражом и принести Take-Two полмиллиарда долларов за семь дней.

Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

ОХОТА НА ФЮРЕРА

АРХИВЫ НКВД

РЕКЛАМА

Особенности игры:

- Исторический детектив в антураже третьего рейха
- Фотореалистичная графика
- Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
- Захватывающий псевдореалистический сценарий
- Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

http://hitlercaput.akella.com

SPLINE

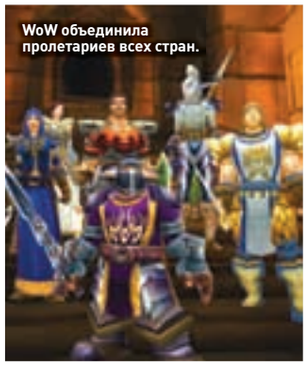
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalyl@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине -"Мультигрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

Акелла

Серия Juiced свое откатала.

Американское издательство THQ решило закрыть гоночную серию Juiced. Руководство компании не скрывает, что студия Juice Games, купленная паблишером два года назад, не оправдала возложенных на нее надежд. Да, Juiced 2: Hot Import Nights разошлась по свету миллионным тиражом, однако боссы THQ ожидали большего. Их расстроили не только продажи, но и невысокое качество Hot Import Nights. Судьба Juice Games сейчас под вопросом.
Параллельно с Juiced по тем же причинам была закрыта и другая известная гоночная серия THQ – Stuntman. Кардинальные меры вызвали падение стоимости акций издательства.

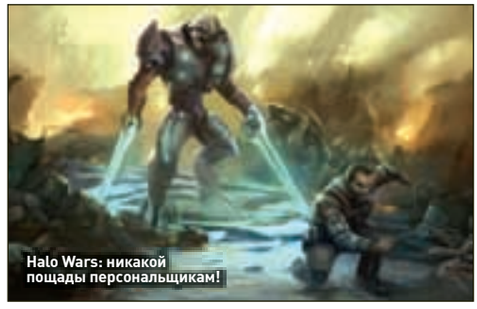

WoW объединила пролетариев всех стран.

Врачи подтвердили: болезнью под названием World of Warcraft больны уже 10 миллионов человек. И никто не может остановить эпидемию – всего за два последних месяца в Азерот пожаловали 700 тысяч новеньких. Всплеск интереса спровоцирован прежде всего запуском дополнения The Burning Crusade в Китае. Надо отметить, что Blizzard посчитала лишь активных пользователей: тех, кто только что купил игру или оплатил аккаунт. Теперь в WoW «живет» больше граждан, чем в Сербии, Венгрии или Белоруссии. Согласно последней переписи населения, 2.5 миллиона жителей – американцы, 2 – европейцы и еще 4.5 миллиона – азиаты.

ХОДЯТ СЛУХИ

HALO WARS ВЫЙДЕТ НА PC?

Halo Wars выйдет в конце года.


Halo Wars: никакой пощады персональщикам!

В свое время злые начальники Microsoft велели добрым малым из Ensemble Studios забыть об Age of Empires 4 и бросить все силы на Halo Wars. Это, если ты не в курсе, высокобюджетная RTS во вселенной Halo. Проект был представлен публике как эксклюзив для приставки Xbox 360. Можешь представить всеобщее удивление, когда в интернете появились слухи о том, что PC-версия Halo Wars создается параллельно с консольной. Сразу несколько популярных сайтов, ссылаясь на достоверные источники в Microsoft, рассказали: стратегия Ensemble поддерживает кроссплатформенную игру. Так что вскоре персональщики и консольщики смогут сразиться в онлайне, как в какой-нибудь Shadowrun, и выяснить, что лучше: мышь с клавиатурой или геймпад.
Microsoft обычно не комментирует слухи, но на этот раз компания не смогла смолчать. «Halo Wars с самого первого дня создавалась как игра для Xbox 360, – сказано в официальном пресс-релизе. – Управление заточено исключительно под геймпад. В настоящее время мы не планируем делать Windows-версию Halo Wars».
Слух опровергнут, и, как нам кажется, не стоит надеяться на появление порта. Еще в прошлом году на Games Convention продюсер игры злобно огрызался на всех, кто спрашивал о PC-версии: «Не будет такой! Не будет!»

РЕЖИССЕР WOLFENSTEIN ПОПАЛ В ТЮРЬМУ

Заговор против экранизации Wolfenstein? Похоже на то.

Эвери ждет суд.

Судьбу приключенческого боевика Return to Castle Wolfenstein не назовешь счастливой. Предполагалось, что фильм по мотивам классической игры от id Software объявится в кинотеатрах в 2010 году. Киношники уже подыскивали подходящие локации для съемок и определялись с актерским составом. Однако потом грянула забастовка американских сценаристов, и 42-летний режиссер и автор сценария Return to Castle Wolfenstein Роджер Эвери (Roger Avary) присоединился к акции протеста. Лучше бы он остался в рядах штрейкбрехеров, потому что безделье не довело до добра. Недавно Эвери угодил в страшную автокатастрофу. Его пассажир скончался на месте, а жена Гретчен получила серьезные травмы и попала в больницу. Эвери, сидевшего за рулем и отделавшегося испугом, отправили в тюрьму, откуда он вскоре вышел под залог в 50 тысяч долларов. Со дня на день ему предъявят обвинения, среди которых езда в пьяном виде и неумышленное убийство. Если режиссеру Return to Castle Wolfenstein не повезет с адвокатом, он может сесть хорошо и надолго. Что будет с фильмом, пока не ясно.

RISE OF KUNARK: ВРЕМЯ ПРИШЛО!

Открой для себя мир интриг и опасностей!

- Начни свой героический путь в новом стартовом городе Горовин
- Играй новой драконоподобной расой Сарнаков
- Подними боевой и ремесленнический уровень до 80-го
- Исследуй новые земли Бездны Робких, пройдя сотни новых квестов

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАЧИНАЮТСЯ С EVERQUEST!!!

ГОД УСПЕХА В РОССИИ!

EVERQUEST II

ПО-РУССКИ

RISE OF KUNARK

WWW.AKELLA-ONLINE.RU

СОЮЗ

ХИТ ZONA

М.видео

Настроение!

© 2004-2007 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE и логотип SOE являются зарегистрированными торговыми знаками. Rise of Kunark и Station Players являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Online Entertainment LLC в США и/или других странах. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.

SOE

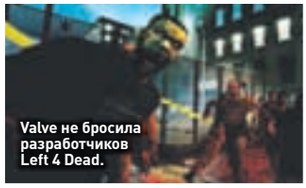
SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Akella online

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Антон Равин, менеджер Nvidia по работе с издателями и разработчиками в Восточной Европе, России и СНГ

Я всегда считал, что реалистичная графика в играх – один из важнейших аспектов, именно поэтому и сосредоточился на помощи разработчикам посредством программы The Way It's Meant to be Played. Причем речь идет уже не только о FPS-блокбастерах. В российской разработке, например, все шансы стать первым проектом, вышедшим с поддержкой DX10, имеет военно-морской симулятор «Морской охотник», с командой которого мы работали очень плотно. Весомую часть результатов нашего сотрудничества можно увидеть в DX10-бенчмарке игры на диске журнала.



Valve не бросила разработчиков Left 4 Dead.

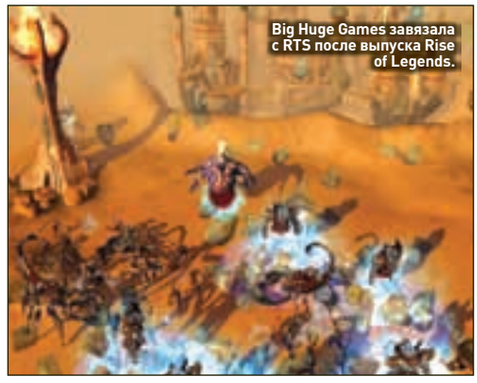
Компания Valve купила калифорнийскую Turtle Rock Studios. Авторы Half-Life давно дружили с парнями с Черепашьей скалы – те портировали Counter-Strike на Xbox, участвовали в разработке Counter-Strike: Condition Zero и создали несколько карт для Counter-Strike: Source. Сумма сделки держится в секрете. Сейчас Turtle Rock доделывает многопользовательский экшен Left 4 Dead о противостоянии четверки смельчаков армии зомби. Проект создается на движке Source и окажется на прилавках в конце 2008 года.

1 миллиард

долларов принесла издательству Activision серия Guitar Hero

НЕ ЖДИ RISE OF NATIONS 2

В этой декаде не стоит надеяться на сиквел Rise of Nations.



Big Huge Games завязала с RTS после выпуска Rise of Legends.

Боссы издательства THQ решили не мелочиться и дали добро на покупку студии Big Huge Games. Последняя, напомним, была основана в 2000 году выходцами из мейеровской Firaxis Games и сделала себе имя на стратегиях в реальном времени Rise of Nations и Rise of Legends. В прошлом году студия начала работу над неанонсированной ролевой игрой. Проект настолько интересен, что возглавить его согласился легендарный Кен Ролстон (Ken Rolston), ведущий дизайнер последних двух частей The Elder Scrolls. Возможно, именно поэтому THQ, сообщая о своем приобретении, назвала Big Huge Games «студией, сфокусированной на RPG-жанре».

Издательство обмолвилось еще об одном секретном проекте, создаваемом в стенах только что купленной студии, – очень перспективной игре для консолей. По мнению экспертов, сделка обошлась в сумму от 20 до 40 миллионов долларов. Сотня сотрудников компании работает в прежнем режиме. Руководство студии весьма довольно утерей независимости, пытаясь все свести к схеме: мы делаем хорошие игры и не думаем о том, как оплатить счета. Действительно, THQ пообещало не вмешиваться в дела Big Huge Games. Однако кое-что уже изменилось! Студия, похоже, больше не делает RTS, и все ее будущие разработки нацелены прежде всего на консоли.

ПРИШЛО ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

Этот скриншот Dragon Age, сделанный в 2004 году, без сомнения, утратил актуальность.

Симпсоны здорово поработали на благо EA.

Издательство Electronic Arts рассказало о своих финансовых достижениях в последнем квартале прошлого года. Рождественский покупательский бум позволил «электроникам» напродавать игр на 1.5 миллиарда долларов. Главными бестселлерами стали Need for Speed ProStreet (5.5 миллиона экземпляров), FIFA 08 (4.5 миллиона) и The Simpsons Game (4 миллиона). Самое интересное, что шутер Crysis, неважно стартовавший в Америке и тут же похороненный пессимистами, уже взял планку в 1 миллион. Предполагается, что интерес к немецкому FPS сохранится еще многие месяцы и игра окупит свой нехилый бюджет. Исполнительный директор EA Джон Риччитьелло (John Riccitiello) также сообщил две приятные новости. Во-первых, ролевая игра Dragon Age, создаваемая для PC канадскими мастерами из BioWare, не заброшена и обязательно выйдет в течение года. Во-вторых, «электроники» работают над новой игрой во вселенной «Властелина колец». Возможно, компания воскресила The White Council, масштабную RPG в духе The Elder Scrolls 4: Oblivion, отправленную в камеру криогенной заморозки год назад.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!

Акелла

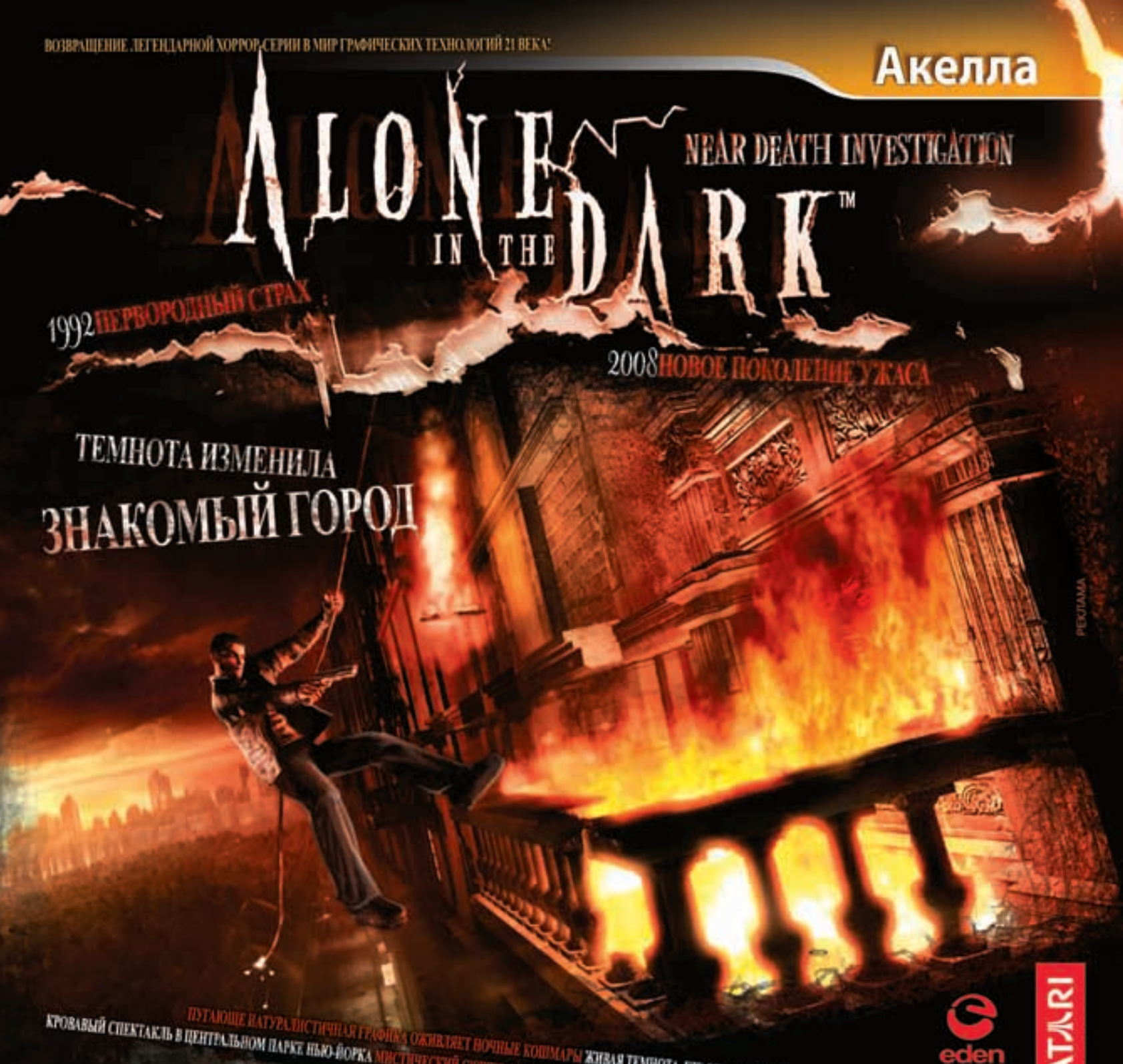
ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ

2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА

ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД

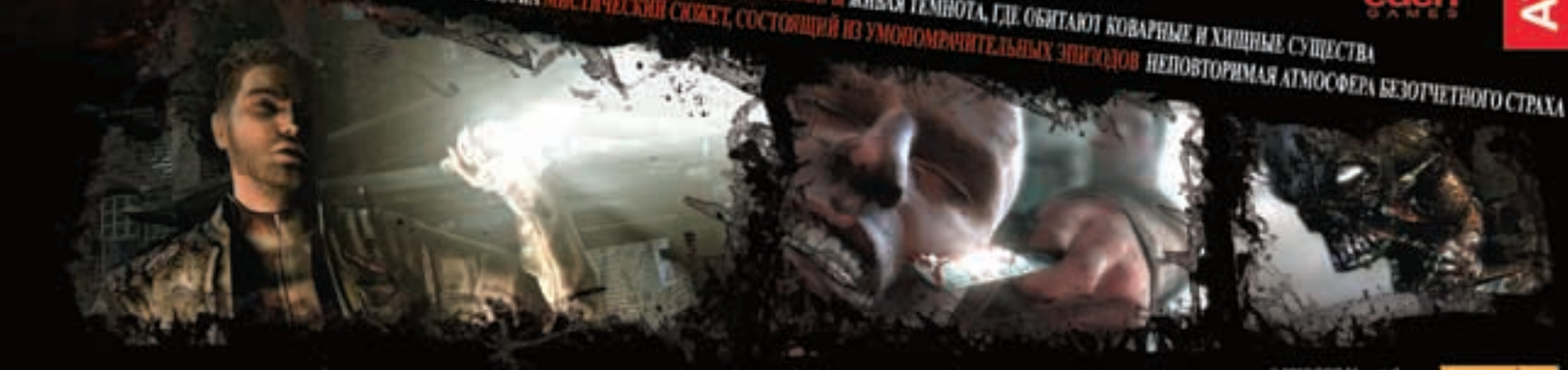


РЕКЛАМА

eden GAMES

ATARI

ПУГАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА



© 2007 ООО "Акелла"
© 2006 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS.
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalya@navigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mogbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла").
Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

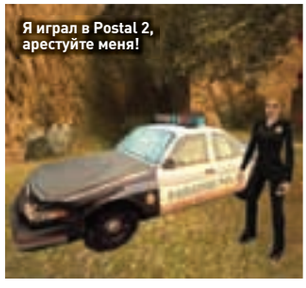
СОЮЗ ХИТ ZONA М.видео Настроение!

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Акелла

Take-Two и Mafia 2 – вместе веселее.

Несмотря на финансовые проблемы, издательство Take-Two Interactive продолжает расширяться. Недавно компания купила чешскую студию Illusion Softworks, прекрасно тебе знакомую по гангстерскому экшену Mafia. Подобно Irrational Games, после покупки американским паблишером превратившейся в безликих 2K Boston и 2K Austalia, «иллюзионистам» пришлось пожертвовать именем. Illusion Softworks больше нет, встречай 2K Czech.
Сумма сделки не разглашается, но, без сомнения, речь идет о десятках миллионов долларов. Сейчас 2K Czech трудится над Mafia 2, шутером Enemy in Sight и еще одним неанонсированным проектом.

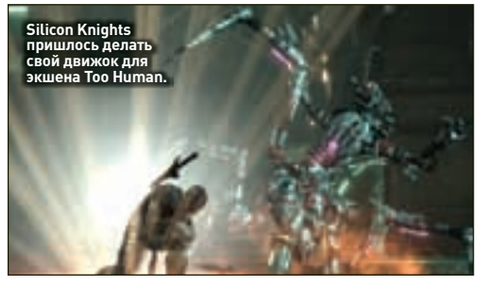

Я играл в Postal 2, арестуйте меня!

В одном американском городе выдался жаркий месяц: были подожжены восемь машин и один дом. Полиции Северной Каролины удалось задержать злоумышленников. Преступниками оказались трое 19-летних парней. В их домах были найдены вещи, которые они забирали из машин, прежде чем их поджечь. Банальное дело попало на страницы газет после того, как полицейские стали утверждать: на злодеяния преступников вдохновил шутер Postal 2.
Иногда кажется, что у каждого второго преступника Америки есть экземплярчик игры Running With Scissors. Уж пять лет прошло с релиза Postal 2, а криминальный мир по-прежнему ее обожает.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

СТРАСТИ ВОКРУГ ДВИЖКОВ

Хочешь движок, как у Epic, – плати 750 тысяч баксов.


Silicon Knights пришлось делать свой движок для экшена Too Human.

Американские студии Epic Games и Silicon Knights наконец-то встретились в суде. Напомним, последние обвиняют «эпиков» в том, что те продали им недоработанную версию Unreal Engine 3 и не пожелали делиться более поздними апдейтами движка. В результате Epic выпустила Gears of War и сорвала банк, а Silicon Knights пришлось создавать с нуля собственный «мотор», так как довести до ума UE3 они так и не сумели. Теперь «силиконовые рыцари» требуют вернуть им деньги за лицензирование «мотора», а также выплатить компенсацию. Речь идет об очень солидной сумме, ведь, как стало известно в суде, только покупка UE3 обошлась в 750 тысяч долларов.

Epic Games попросила судью разрешить им исследовать код нового движка Silicon Knights. Сотрудники компании не сомневаются, что отыщут в нем следы Unreal Engine 3. «Рыцари» категорически против – по их словам, в движке реализовано несколько оригинальных идей, которые они намерены запатентовать и не хотят, чтобы конкуренты получили доступ к конфиденциальной информации. Суд согласился с доводами руководства Silicon Knights, отказал Epic и пообещал привлечь независимых экспертов.
Скоро в ходе процесса будут выслушаны представители других студий, купивших лицензию на UE3. Тогда-то мы и узнаем, так ли страшен движок, как его малюют «рыцари».

УВЕ ЗАЙМЕТСЯ ДЕШЕВЫМ КИНО

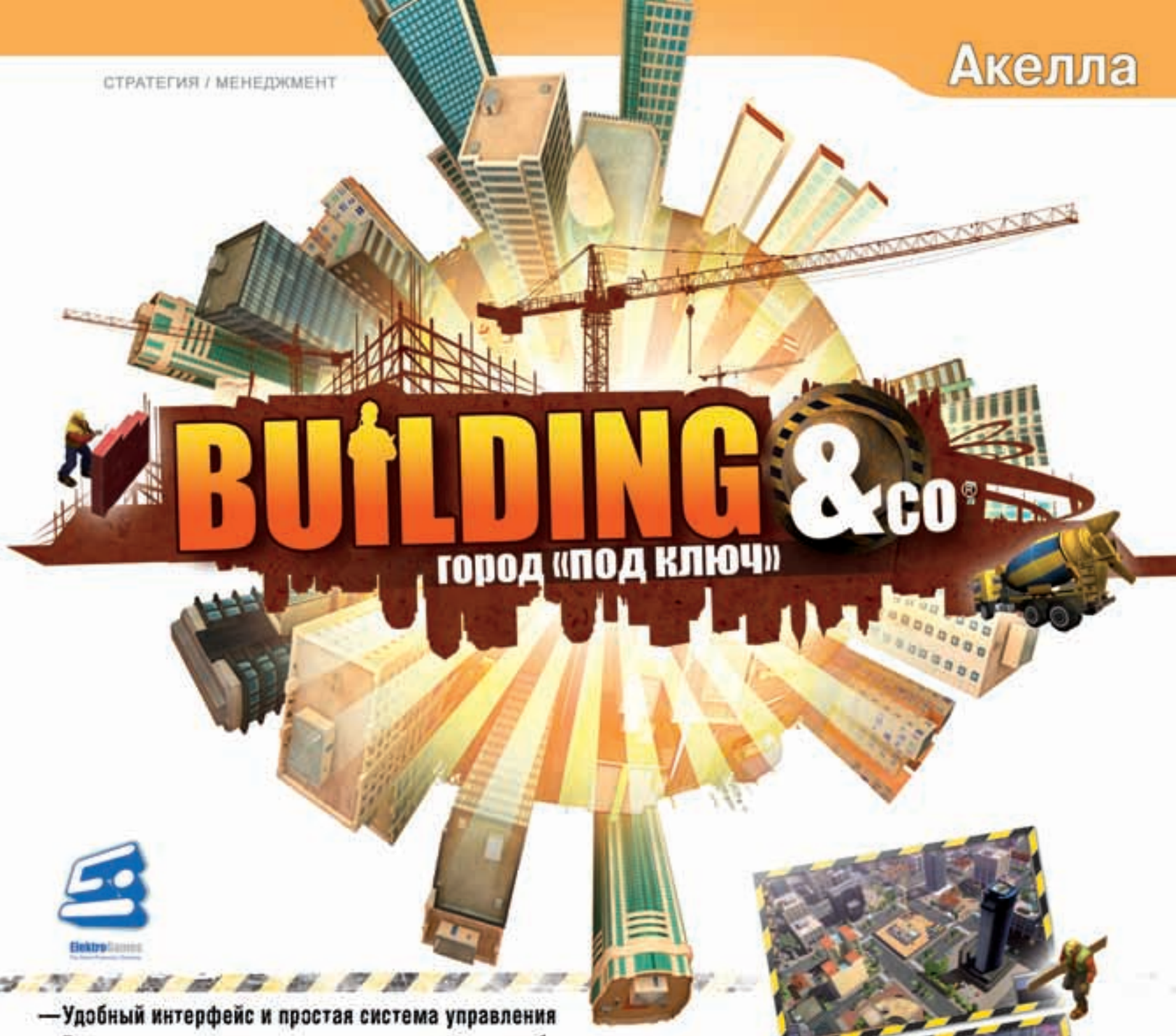
Уве Болл всем шлет привет.

Беременным и детям не рекомендуется смотреть «Во имя короля»!

Одиозный немецкий режиссер Уве Болл (Uwe Boll) в очередной раз опозорился. Его новый фильм «Во имя короля: История осады подземелья», основанный на ролевом экшене Dungeon Siege, с треском провалился в США. За премьерный уик-энд фильм, который отважились показать аж в 1600 кинотеатрах, собрал жалкие 3.3 миллиона долларов и дебютировал на 14-м месте в списке самых кассовых картин недели. «Во имя короля» не помогли ни масштабная рекламная кампания, ни звездный актерский состав: Джейсон Стэтхем (Jason Statham), Рэй Лиотта (Ray Liotta), Берт Рейнольдс (Burt Reynolds), Рон Перлман (Ron Perlman) и др.
Производство фильма по мотивам Dungeon Siege обошлось в 60 миллионов долларов. Болл прекрасно понимает, что такую большую сумму ему не отбить, а потому публично заявил: он завязывает с высокобюджетными картинами. Ему, мол, всегда было интересно независимое кино, и в дальнейшем он намерен тратить на фильм не больше 10–15 миллионов. К сожалению, Уве не добавил, что прекращает поганить своими экранизациями хорошие игры. Жаль, очень жаль…

BUILDING &CO®

ГОРОД «ПОД КЛЮЧ»



ElektroGames

—Удобный интерфейс и простая система управления
—Реалистичное воспроизведение строительных работ
—20 миссий: от небольшого городка до огромного мегаполиса
—Игра создана при участии экспертов строительной индустрии
—3 режима игры: карьера, свободное строительство и «песочница»

Ничем не примечательный маленький город–превосходное место для воплощения самых смелых строительных фантазий. Дом за домом, умелыми действиями архитекторов, дизайнеров и рабочих, городок превращается в мегаполис, сверкающий на солнце бликами стеклянных небоскребов. Вы сможете разрабатывать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!

РЕКЛАМА

©2006 Electrogames/Palludio Games/
Creative Peterra.

palludiogames

© 2008 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@magbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@xiky.ru Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора"в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Сид Мейер, глава студии Firaxis Games

Думаю, в будущем я сделаю онлайновую многопользовательскую игру. В этом жанре можно воплотить столько классных идей! Мне нравится делать что-то новое, а онлайновых игр я еще не выпускал. Я уже начал продумывать, каким должен быть мой MMO-проект. Только не думайте, что путь от концепции до релиза будет быстрым. Сначала нужно выпустить еще пару запланированных однопользовательских игр.

DeathSpank будет выходить эпизодами.

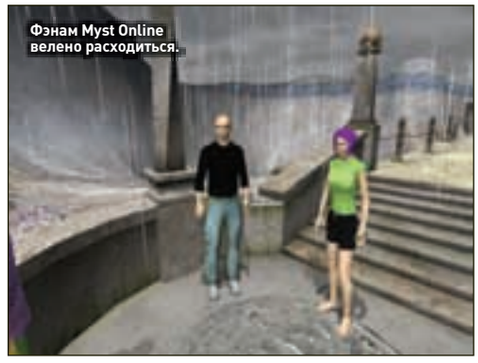
Создатель классической квест-серии Monkey Island Рон Гилберт (Ron Gilbert) пару лет просидел без работы. У него был на руках практически готовый сценарий игры, но никто не решался финансировать ее. Сам понимаешь, адвенчуры и оригинальность нынче не в почете. Тем приятнее сообщить, что нашлись смельчаки, решившие рискнуть. Канадская студия Hothead Games взяла Гилберта к себе креативным директором и начала разработку его игры DeathSpank. Гилберт описывает свой проект как «смесь Monkey Island и Diablo».

48

млн китайцев, согласно социсследованиям, играли в MMORPG в 2007 году

URU LIVE СНОВА МЕРТВА

Санчез предложил фэнам Myst Online обратить внимание на Sam & Max.



Фэнам Myst Online велено расходиться.

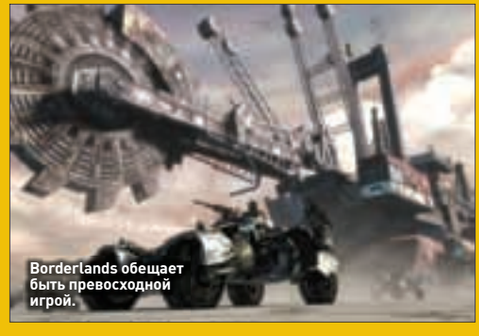
Многопользовательская адвенчура Myst Online: Uru Live скоро прекратит существование. Вердикт, вынесенный присяжными из компании GameTap, обжалованию не подлежит.

Любопытный факт: Myst Online умирает уже во второй раз. В 2004 году французское издательство Ubisoft не стало выпускать практически готовый проект, посчитав его коммерчески безнадежным. Однако фэны Myst настойчиво просили вернуть к жизни уникальную игру, и студия Cyan Worlds и компания GameTap пошли им навстречу. Вуду-ритуал, воскресивший Uru Live, успешно прошел весной 2006 года. Издатель добавил в игру физический движок и обеспечил поддержку многоканального звука, а также принялся регулярно выпускать дополнения с новыми головоломками.

– Мы закрываем Myst Online: Uru Live, – сообщил креативный директор GameTap Риккардо Санчез (Ricardo Sanchez). – Решение было непростым. Мы приняли его исключительно по бизнес-причинам, к работе Cyan Worlds нет никаких претензий. Студия, создавшая Myst Online, остается нашим хорошим партнером, и мы как раз думаем, что бы еще затеять вместе.

После всех необходимых расшаркиваний Санчез дал немногочисленным поклонникам Uru Live два месяца на сборы и «выезд». Myst Online похоронят в апреле и, судя по всему, на этот раз навсегда.

GEARBOX ДЕЛАЕТ «НЕЧТО БОЛЬШОЕ»



Borderlands обещает быть превосходной игрой.

Впервые Gearbox поработала над Halo пять лет назад.

Техасская студия Gearbox Software сейчас трудится над тремя крупными проектами: всем известным Brothers in Arms: Hell's Highway, шутером, действие которого разворачивается в киновселенной «Чужого», и ролевым экшеном в стиле «Безумного Макса» Borderlands. Однако главе компании Рэнди Питчфорду (Randy Pitchford) все мало. Недавно он снова принялся пачками нанимать сотрудников. И пояснил на официальном сайте Gearbox Software:

– Я начал новый проект. Большой проект. Взгляните на нашу линейку игр и попробуйте представить нечто куда большее. Я лично руковожу разработкой новой игры. К сожалению, я пока не могу сообщить ее название. Но когда придет время и все узнают, вы поймете: я не преувеличивал, рассказывая о суперпроекте! Его заметят все, и все будут играть.

Спасибо, Рэнди, заинтриговал. Если пораскинуть мозгами, на ум приходит всего одна игра того масштаба, о котором говорит Питчфорд. Halo 4. В свое время Gearbox портировала Halo на PC. Сейчас же создатель Halo, студия Bungie, хочет отдохнуть от Мастера Чифа. Что ж, свято место пусто не бывает.

ACTION

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

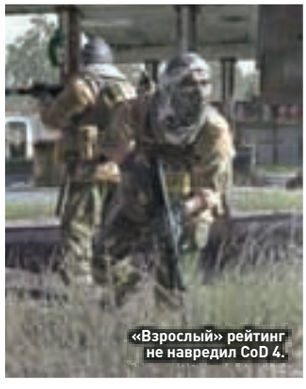
© 2007 ООО "Акелла", © 2007 Primal Software
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-79-42, akellarostov@saamet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (342)207-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

РЕКЛАМА

Уолберг перевоплотится в Макса Пэйна.

Если не помешают форс-мажорные обстоятельства, 2 марта в Торонто начнутся съемки боевика по мотивам ныне культового экшена Max Payne. Напомним, права на экранизацию игры были куплены кинокомпанией 20th Century Fox еще пять лет тому назад. В режиссерском кресле сидит Джон Мур (John Moore), снявший «В тылу врага» и «Полет феникса». Роль Максимки досталась Марку Уолбергу (Mark Wahlberg), «звездившему» в фильмах «Ограбление по-итальянски», «Отступники» и «Стрелок». По графику съемки должны закончиться 9 мая, а в кинотеатры Max Payne попадет в конце этого года.

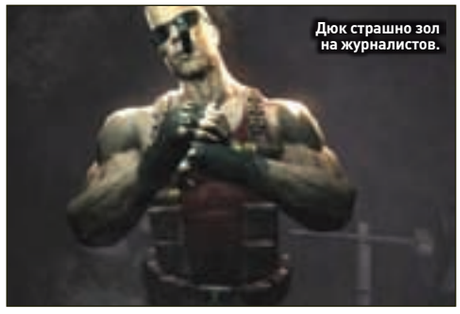

«Взрослый» рейтинг не навредил CoD 4.

Американский совет ESRB, определяющий возрастной ценз для игр, отчитался о проделанной в 2007 году работе. За 12 месяцев организация рассмотрела и присвоила рейтинг 1563 проектам. 59 процентов из них получили E («Для всех»), 20 процентов – T («С 13 лет»), 15 процентов – E10+ («С 10 лет»). И только 6 процентов игр получили рейтинг M («С 17 лет»). Это в два раза меньше, чем, скажем, в 2005 году. Похоже, разработчики боятся делать игры для взрослой аудитории. И это при том, что главными хитами 2007 года стали как раз M-игры: Call of Duty 4, Halo 3, Assassin's Creed и BioShock.

ХОДЯТ СЛУХИ

ДЮК ПРИДЕТ ПОД НОВЫЙ ГОД?

В 2001 году DNF выглядела так. А вот как сегодня – никто не знает.


Дюк страшно зол на журналистов.

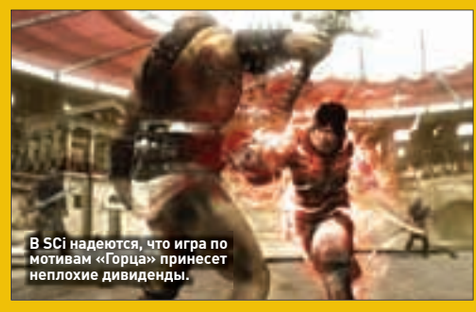
Недавно деловое издание Dallas Business Journal с уверенностью сапера, перерезающего провод, сообщило своим читателям: шутер Duke Nukem Forever выйдет в 2008 году, причем не только на PC, но также на консолях Xbox 360 и PlayStation 3. Причем газета не ссылалась на неких анонимных инсайдеров, а цитировала президента студии 3D Realms Скотта Миллера (Scott Miller). Тот клялся-божился, что долгострой, которому пошел второй десяток лет, появится на прилавках магазинов в конце года. «Мы, конечно, можем задержаться на пару месяцев, однако мне кажется, на этот раз все идет по плану, – сказал Миллер. И продолжил: – Мы еще не объявляли, на каких платформах стоит ждать Duke Nukem Forever. Но, разумеется, наибольший интерес у нас вызывает "большая тройка": PC, PlayStation 3 и Xbox 360».

Громкие новости мгновенно распространились по интернету. Однако 3D Realms не была бы 3D Realms, если бы моментально не напустила тумана. Глава команды, работающей над DNF, Джордж Бруссард (George Broussard), выступил с заявлением: «Dallas Business Journal не разобрался, какую информацию можно публиковать, а какая не предназначалась для печати. Уверяю, у Duke Nukem Forever прежняя дата релиза – when it's done».

Бруссард был явно раздосадован. Похоже, слухи верны!

SCI СНОВА КИНУЛА «ЖЕНИХОВ»

Успех Kane & Lynch гарантировал игре сиквел.


В SCi надеются, что игра по мотивам «Горца» принесет неплохие дивиденды.

Британское издательство SCi Entertainment напоминает бедную девицу, которой тоже хочется красивой жизни, но денег нет. Вот и приходится «крутить» кавалеров, а потом нагло динамить. Время от времени руководство SCi объявляет: «Продаемся со всем барахлом в офисах и Ларкой Крофт в придачу!» Со всех сторон, аки коршуны, слетаются потенциальные покупатели: Ubisoft, Time Warner, Electronic Arts и даже безвестные «женихи» из Китая. Компания Midway, сама небогатая, предлагает не поглощение, а слияние по любви – за умеренную сумму. В SCi долго думают, ведут переговоры и... отказывают всем. Так было пару лет назад, так случилось и сейчас. Английская компания заявила, что прекращает переговоры о продаже, поскольку никто не назвал достойную ее цену. 600 миллионов долларов – разве ж это деньги?!

Сейчас боссы SCi с оптимизмом смотрят в будущее (несмотря на то что стоимость акций компании ползет вниз). «Kane & Lynch: Смертники» за два месяца разошлась по миру миллионным тиражом. Не за горами Tomb Raider: Underworld и экшен Highlander. SCi как-нибудь проживет...

MARS

Quantum Force

Performance, without compromise

www.quantum-force.net

UNLEASH THE POWER...

СПЕЦИФИКАЦИЯ:

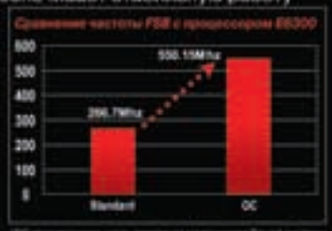
- Поддерживает процессоры Intel CoreTM2 Quad and CoreTM2 Duo
- На чипсете Intel P35 без ограничения на разгон по частоте
- Dual DDR2 1066Mhz Memory, max. 8Gb.
- 2*PCIe x 16 с поддержкой ATI CrossFire
- Gladiator BIOS для максимального разгона
- 100 % конденсаторов с твердым полимером
- Системы охлаждения на тепловых трубках
- Реализованы новые функции BIOS CMOS & OC Gear
- AEGIS Panel – универсальная утилита для мониторинга системы

Прорыв производительности

Возможность разгона частоты CPU до 200%

Разгони свою систему до предела с материнской платой MARS! Продуманный дизайн. Усовершенствованный BIOS предоставляет широкие возможности для разгона и обеспечивает стабильную работу компонентов на высокой частоте.

Gladiator BIOS обеспечивает быстрый и простой доступ к ключевым настройкам системы: таймингам памяти, изменению частоты FSB, управлению напряжениями компонентов



FOXCONN®

www.foxconn.ru

www.core3motherboard.com

Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск : Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Кайл Кук, гитарист рок-группы Matchbox Twenty

Мой младший брат не умеет играть на гитаре. Зато он без проблем «делает» меня в Guitar Hero. Не понимаю, как это у него получается. Я знаю многие композиции в играх этой серии, например все песни Guns N' Roses. Я говорю: «Чувак, да я с закрытыми глазами сыграю эту песню на настоящей гитаре. Как ты меня обыгрываешь?» Я просто бешусь! Наверное, у меня не получается, потому что я – гитарист...

Grimm начнет выходить весной.

Американ МакГи (American McGee), решивший «перепеть» сказки братьев Гримм на новый лад в 24-серийной Grimm, параллельно работает еще над одним проектом. Причем в отличие от Grimm у секретной игры солидный бюджет, крупный издатель и выйдет она не только на PC, но и на консолях. МакГи неохотно делится деталями: проект создает его шанхайская студия, движок – Unreal Engine 3. Американ снова пересказывает сказку (правда, какую, не известно) и уверяет: она понравится всем фэнам American McGee's Alice.

13.5

млн копий игровых и обучающих программ продала фирма «1С» в 2007 году

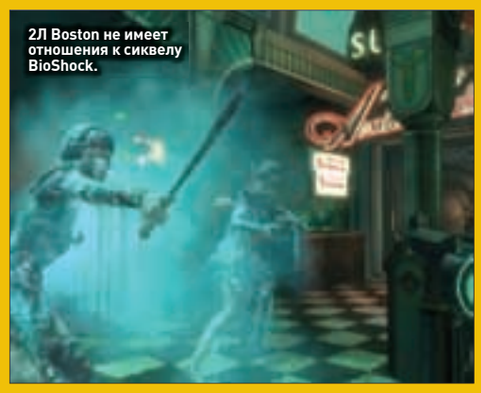
СТРАСТИ ПО КОНАНУ

Age of Conan обещает быть кровожадной игрой.

«А хочешь увидеть меня голой?»

20 мая увидит свет онлайновая ролевка Age of Conan: Hyborian Adventures. Предполагалось, что игра выйдет еще в марте, но норвежская студия Funcom не успела завершить работу в срок. Как результат – заметное падение стоимости акций компании и убытки в 3 миллиона долларов в последнем финансовом квартале. Впрочем, чем сводить дебет с кредитом, давайте лучше порассуждаем о сосках и обезглавливании. Вернее, насколько они важны в такой брутальной MMORPG, как Age of Conan? Ответ, нам кажется, очевиден: в фэнтези-мире, где мужчины жестоки, а женщины порочны, без расчлененки с обнаженкой просто никак! И с нами согласны в Funcom. Смелость разработчиков привела к тому, что Age of Conan стала одной из немногих (если не первой. – *Прим. ред.*) MMO-игрой, получившей «взрослый» рейтинг. В США Hyborian Adventures удостоилась «клейма» Mature (от 17 лет), в Европе ей дали «18+». Причины строгого отношения очевидны – в игре «во всей красе» представлены обезглавливание, отсечение частей тела, кровавые «фаталити» и полным-полно раздетых дам. В двух странах Funcom придется выпустить цензурированные версии Age of Conan. В немецкой понизят уровень насилия, а в американской уберут наготу. Не всю, правда, а только ту, что ниже пояса. Соски, как отметили разработчики, останутся.

BIOSHOCK НРАВИТСЯ ВСЕМ



2Л Boston не имеет отношения к сиквелу BioShock.

BioShock никого не оставила равнодушным.

Высокохудожественный шутер BioShock продолжает охапками собирать награды за прошлый год. Недавно самые именитые критики мира назвали его лучшей игрой 2007-го. На Game Critics Awards он набрал 464 очка, тогда как ближайший конкурент – The Orange Box – «всего» 387. Впереди престижные Game Developers Choice Awards (у BioShock – пять номинаций) и Interactive Achievement Awards (12 номинаций). В следующем номере мы обязательно сообщим, сколько наград досталось Большому папочке. Тем временем уже началась разработка BioShock 2.

С большой долей вероятности можно говорить, что нас ждет приквел – в игре будет рассказано, как жители подводной утопии нашли Адам и к чему все это привело. Выход шутера намечен на 2009 год (созданием проекта заведует недавно образованная студия 2K Marin), а в 2011-м следует ждать третью часть.
Кстати, BioShock всерьез заинтересовались воротилы кинобизнеса. Оно и не удивительно – у игры отличный сценарий, бери да и переноси на большой экран. Неназванная кинокомпания уже ведет переговоры об экранизации с издателем – Take-Two Interactive.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА

Инспектора Текилу прогнали с ТВ.

В Британии запретили показывать по телевидению рекламный ролик экшена Stranglehold. Для этого хватило двух звонков граждан в Advertising Standards Authority (ASA), организацию, определяющую, какая реклама годится для английского ТВ, а какая – ни-ни. Жалобщики заявили: ролик романтизирует насилие.

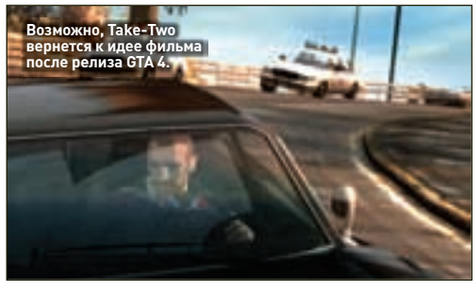
В рекламе Stranglehold постоянно мелькают пули, но они ни в кого не попадают и в кадре нет крови. Однако голос за кадром говорит: «Честь – его закон. Месть – его миссия. Он был вынужден прибегнуть к насилию». В мести нет благородства – посчитала ASA и велела снять ролик с эфира.

Crysis и PhysX – вместе веселее.

Корпорация Nvidia, чьими видеокартами пользуется полмира, купила компанию Ageia Technologies. Последняя хорошо знакома геймерам по акселератору игровой физики PhysX. На что способен чудо-ускоритель, ты мог увидеть в таких шутерах, как Crysis и Unreal Tournament 3. Всего на сегодняшний день вышло или находится в разработке порядка 140 игр, поддерживающих PhysX. Теперь Nvidia намерена интегрировать физический ускоритель в свои топовые видеокарты.

Сумма, в которую обошлась покупка Ageia, пока держится в секрете. Эксперты полагают, она составила не меньше 100 миллионов долларов.

ЭМИНЕМ ПОЧТИ СНЯЛСЯ В GTA


Возможно, Take-Two вернется к идее фильма после релиза GTA 4.

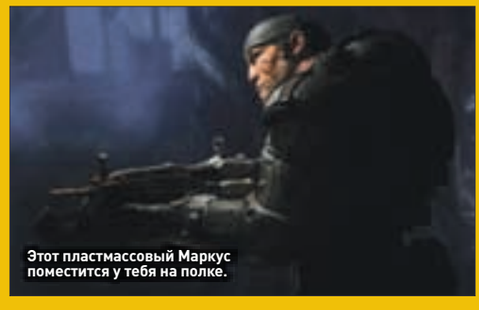
Эминем не сыграет в GTA.

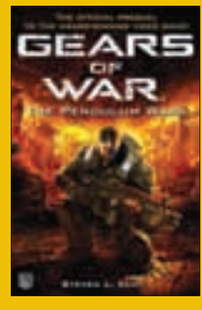
Популярный журнал о кино Variety поделился интересной историей о Grand Theft Auto. Оказывается, в прошлом году издательство Take-Two Interactive практически продало права на экранизацию своей самой прибыльной и скандальной серии!

Киношники давно предлагали сделать фильм из GTA, но игровая компания не хотела рисковать. Сам понимаешь, насколько серьезно мог навредить репутации серии какой-нибудь новоявленный «увеболл». Однако прошлой весной в связи со сменой руководства Take-Two ситуация изменилась. Новый глава компании Штраус Зельник (Strauss Zelnick) в свое время занимал пост президента 20th Century Fox и санкционировал начало переговоров с киношниками. С кем конкретно они велись – не ясно, известно лишь, что студия была из крупных. Вполне возможно, 20th Century Fox. Take-Two предложили очень хорошие условия, на роль главного героя фильма подписали рэпера Эминема (Eminem). Журналисты начали готовить статьи, посвященные громкому событию, и вдруг… все развалилось. То ли игровое издательство затребовало больше денег, то ли киношники убоялись дурной славы GTA. Так или иначе сделка сорвалась.

– Продюсеры не раз предлагали экранизировать Grand Theft Auto, – частично подтвердил слух глава студии Rockstar North Дэн Хаусер (Dan Houser). – Но нам это сейчас не интересно.

EPIC GAMES РАСТЕТ В РАЗМЕРАХ


Этот пластмассовый Маркус поместится у тебя на полке.

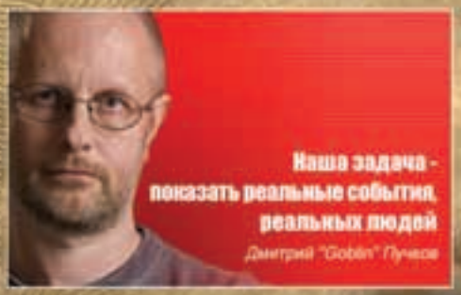


Кому мало игры, читайте роман.

Со дня на день ожидается официальный анонс сиквела самой успешной игры Epic Games. Студия пока отрицает, что работает над Gears of War 2, но шила в мешке не утаишь. В конце концов, еще до выхода первой части «эпики» говорили о намерении сделать трилогию. Работы много, штат студии постоянно растет (сейчас в ней трудится 94 человека), и компания прикупила 5 акров земельки в городке Кэри, штат Северная Каролина. В новом здании «поселятся» тестеры.

Тем временем «гирсомания» шагает по планете. Компания NECA собирается выпустить серию фигурок главных героев Gears of War. Коллекция поступит в продажу весной. Прежде NECA воплощала в пластмассе персонажей таких популярных серий, как Hitman, Tomb Raider, Resident Evil и Assassin's Creed.

Нажиться на успехе экшена Epic Games пытается и издательство Del Rey Books. Оно издает роман Gears of War: The Pendulum Wars – The Battle of Aspho Fields, рассказывающий о боевых подвигах юного Маркуса Феникса. Автор книги Стив Кент (Steve Kent) зарабатывает себе на жизнь фантастикой и написанием прохождений игр. То есть вроде бы в теме.



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Наша задача - показать реальные события, реальных людей

Дмитрий "Goblin" Пучков

ПРАВДА о девятой роте

ИГРА ПО МАТЕРИАЛАМ РАССЛЕДОВАНИЯ СТ. С/У ГОБЛИНА

Кого мы в жизни помним: мать и отца, любимого учителя, друга, любимого писателя, любимую. На всю жизнь в моей памяти — имена тридцати восьми моих братьев.

Высота 3234.

Гвардии старший сержант Владимир Веригин.

РЕКОНСТРУКЦИЯ ПОДВИГА

1С ФИРМА «1С»

КГАПХ productions

EXTREME DEVELOPERS

РЕКЛАМА

ТЕКСТ: ВИКТОР "PROZED" БАРДОВСКИЙ

Александр Давыдов, более известный как Notforu, когда-то увлекался профессиональной игрой в Quake 3 Arena.

NOTFORU ДАЕТ ПРИКУРИТЬ ВСЕЙ ЕВРОПЕ

Отечественный игрок в StarCraft Notforu уже третью неделю подряд отстаивает титул чемпиона турнира King of the Hill. Суть KotH проста: встречаются два выбранных организаторами геймера, победитель получает титул короля горы, а через неделю он должен отстаивать свой титул в матче с новым противником и так далее до тех пор, пока «король» не потерпит поражение. Notforu уже одолел троих соперников, благодаря чему вырвался на 24-е место в мировом рейтинге игроков в StarCraft. Если ему удастся отстоять титул еще раз, он войдет уже в двадцатку лучших. На данный момент Notforu является чемпионом России по StarCraft: BW по версии WCG.

Основной турнир Electronic Sports World Cup пройдет в этом году в Америке.

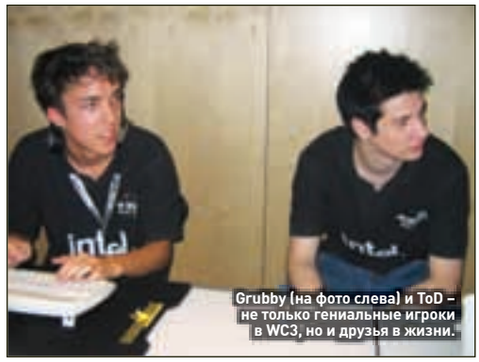
ESWC ПРЕТЕНДУЕТ НА МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО

Серия турниров Electronic Sports World Cup (ESWC), которая позиционируется как официальный чемпионат мира, решила обзавестись уменьшенной копией основного состязания, куда смогут попасть лишь приглашенные геймеры. Название его – ESWC Masters. Это мероприятие будет обладать собственным призовым фондом, а также позволит получить заветное место на основном турнире ESWC. Пробный этап ESWC Masters пройдет с 4 по 6 июля в Париже. Среди официальных дисциплин значатся Counter-Strike 1.6 5x5 (для мужчин), Counter-Strike 1.6 5x5 (для женщин), Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1, Quake 3 Arena 1x1, Trackmania Nations и Warcraft 3: Defense of the Ancients.

ОТСТАВКА КОРОЛЕЙ

Никто не хотел верить, что самая успешная команда по игре в Warcraft 3: The Frozen Throne 4Kings перестанет существовать. Конечно, в последнее время «короли» не блистали, но фанаты верили, что они смогут преодолеть трудности. Однако менеджмент изначально британской команды подписал своему стратегическому отделению смертный приговор. «Мы решили сосредоточиться исключительно на британском рынке, а содержание собственного европейского подразделения по Warcraft 3 – слишком дорогое занятие» – вот официальное заявление менеджмента «королей».

За время существования команда успела выиграть немыслимое количество командных турниров по Warcraft, кроме того, за 4Kings выступала пара невероятно талантливых игроков – Grubby и ToD, которые сейчас по праву считаются лучшими стратегами Европы. Естественно, никто из активных членов команды не собирается завершать свою карьеру киберспортсмена, все они в скором времени присоединятся к другим проектам, а место ее в престижнейшей Warcraft-лиге WC3L, которое всегда было зарезервировано для 4Kings, будет отдано другой группе – она определится в ходе квалификационного этапа лиги.



Grubby (на фото слева) и ToD – не только гениальные игроки в WC3, но и друзья в жизни.

На официальном сайте www.four-kings.com члены распущенной команды оставили прощальные заявления.

COUNTER-STRIKE УЛУЧШАЕТ ЗРЕНИЕ

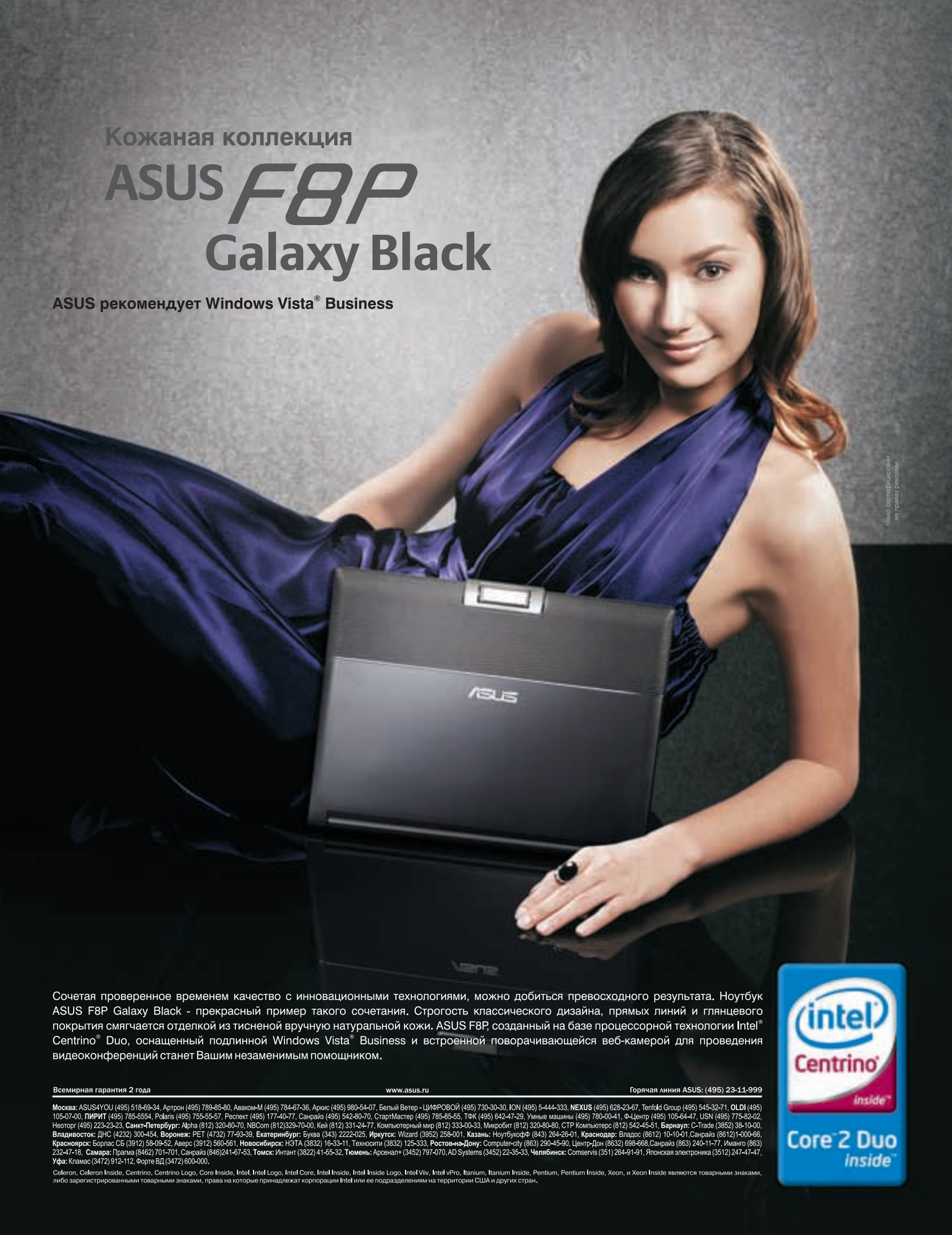
Играя в игры, улучшаешь зрение – говорят ученые из Америки.

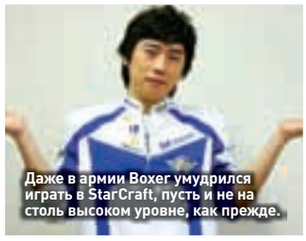
О том, что компьютерные игры – явление сугубо вредное, очень любят рассуждать разные организации, однако ни одна из них не проводила исследований на эту тему, полагаясь лишь на собственное мнение. А вот изыскания двух ученых из Рочестерского университета (США, штат Нью-Йорк), Шона Грина и Дафны Бейвелир, выявили одну очень занятную особенность людей, предпочитающих динамичные трехмерные игры вроде Counter-Strike и Need for Speed: по сравнению с теми, кто равнодушен к подобным развлечениям, их способность к восприятию визуальной информации развита намного лучше.

Исследовав группу студентов, ученые пришли к выводу: ребята, выделявшие для компьютерных стрелялок и гонок пару дней в неделю, продемонстрировали лучшие зрительные способности. Прежде всего это умение следить одновременно за пятью и более движущимися объектами, в то время как обычно внимание фиксируется не более чем на трех перемещениях. К тому же у любителей компьютерных развлечений значительно выше скорость обработки визуальной информации.

Для приобретения подобных навыков не обязательно быть профессионалом в области компьютерных игр: в рамках исследования провели эксперимент, в котором приняли участие девушки, до того никогда не занимавшиеся компьютерными играми. До начала эксперимента все участницы были обследованы, их показатели восприятия визуальной информации зафиксированы. Девушек попросили уделять играм 10 часов в неделю на протяжении полугода, после чего обследование повторили и выявили значительное улучшение восприятия визуальной информации.

Играй в Counter-Strike – совершенствуй себя. Подтверждено наукой.


Кожаная коллекция
ASUS F8P
Galaxy Black
ASUS рекомендует Windows Vista® Business
ASUS
товар сертифицирован
на правах рекламы
Сочетая проверенное временем качество с инновационными технологиями, можно добиться превосходного результата. Ноутбук ASUS F8P Galaxy Black - прекрасный пример такого сочетания. Строгость классического дизайна, прямых линий и глянцевого покрытия смягчается отделкой из тисненой вручную натуральной кожи. ASUS F8P, созданный на базе процессорной технологии Intel® Centrino® Duo, оснащенный подлинной Windows Vista® Business и встроенной поворачивающейся веб-камерой для проведения видеоконференций станет Вашим незаменимым помощником.
intel
Centrino
inside
Core 2 Duo
inside
Всемирная гарантия 2 года
www.asus.ru
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999
Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Аркис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 785-5554, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812)329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Барнаул: C-Trade (3852) 38-10-00, Владивосток: ДНС (4232) 300-454, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Буква (343) 2222-025, Иркутск: Wizard (3952) 258-001, Казань: НоутбукофФ (843) 264-26-01, Краснодар: Владос (8612) 10-10-01,Санрайз (8612)1-000-66, Красноярск: Борлас СБ (3912) 58-09-52, Аверс (3912) 560-561, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668,Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Самара: Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53, Томск: Интант (3822) 41-55-32, Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



Даже в армии Boxer умудрился играть в StarCraft, пусть и не на столь высоком уровне, как прежде.

BOXER ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Всем любителям StarCraft в мире знаком ник SlayerS_BoxeR. Этот корейский игрок был непревзойденным геймером и в начале 2000-х побеждал практически на всех крупных турнирах как в Корее, так и за ее пределами. Европейцы должны хорошо помнить его победы на World Cyber Games 2001 и 2002 годов, где он не знал поражений. На родине его звали «Император Терранов» (именно за расу землян выступал Boxer). Но ему пришлось вступить в ряды корейской армии – перед законом все равны. Однако и в армии он не забросил любимое дело и даже организовал свою команду по StarCraft. Теперь срок его службы подходит к концу, и уже в начале лета он примет участие в своем первом турнире. Ждем новых побед от поистине великого корейца.

Virtus.pro совершили невозможное: обставили лучших игроков в CS в мире – шведов Fnatic.

VIRTUS.PRO СНОВА НА КОНЕ

В рамках престижнейшей европейской интернет-лиги по Counter-Strike 1.6 Extreme Masters российская команда Virtus.pro встретилась с самой сильной и титулованной пятеркой мира Fnatic. Никто не надеялся на то, что не так давно собранный состав «виртусов» сможет выиграть даже на одной карте, не говоря уже обо всем матче. Но произошло маленькое чудо: Virtus.pro победили Fnatic со счетом 2:1 по картам, при том что на de_inferno и de_dust2 «виртусы» разорвали Fnatic с одинаково огромным преимуществом – 16:2.

EA COOL ЗАВЕРШЕНА!

Слева направо: Push, Pred, Unfair, Hill.

Завершилась крупнейшая российская лига по игре Crysis под названием EA Cool, в которой приняли участие более 500 человек. 32 лучших бойца пробрались сквозь дебри отборочных туров, проходивших в интернете, и расположились в столичном интернет-кафе 4GAME для того, чтобы выявить сильнейшего. Турнир прошел в формате deathmatch (каждый сам за себя) на специально разработанных картах. Призовой фонд состязания поистине впечатлял: помимо денежного вознаграждения $1700 победители получили подарки от спонсоров, а также медали и кубки.

Среди участников было много представителей клана USSR, до последнего известного лишь своим подразделением по другой игре от EA – Need for Speed. Теперь можно с уверенностью сказать, что и игроки в Crysis, представляющие USSR, не посрамили честь клана – все четыре призовых места заняли представители этой команды. Если бы была такая возможность, товарищи по команде просто поделили бы между собой призовой фонд и разошлись по домам, однако правила турнира неумолимы: полуфиналисты должны выявить сильнейшего путем проведения стыковочных дуэльных матчей. Чемпионский титул в итоге достался Hill, который оказался сильнее своих товарищей. Однажды он был на волосок от провала – в матче против Pred чудом вырвал победу на одно очко. Серебряная медаль турнира досталась Push, а бронзу взял Pred.

РЕЗУЛЬТАТЫ EA COOL ПО CRYSIS

1-е место: Дмитрий «Hill» Волков – сертификат на $1000 + Microsoft Sidewinder + кубок;
2-е место: Леонид «Push» Адамов – сертификат на $500 + Microsoft Habu Gaming Mouse;
3-е место: Никита «Pred» Васковский – сертификат на $200 + Natural Ergonomic Desktop 7000;
4-е место: Дмитрий «Unfair» Чайковский – Natural Ergonomic Desktop 7000.

ИНТЕРВЬЮ С ЧЕМПИОНОМ

Все четверо призеров турнира – исконные любители игр серии UT. «Квакеры» заняли места с четвертого по восьмое.

Мы представляем вашему вниманию интервью с Veles'ом, чемпионом первого в мире турнира по Unreal Tournament 3, который прошел в рамках выставки «ИгроМир» при поддержке сети гипермаркетов электроники «Эльдорадо» и «ЭТО», «К-СИСТЕМС», Proview, Cisco Systems, Nvidia, SVEN, Stream, Palit, Национальной профессиональной киберспортивной лиги и Федерации компьютерного спорта России. Зовут его Veles. Ему всего 22 года, а он уже достиг немалых высот: не раз становился чемпионом в турнирах по предыдущим частям UT и теперь готов поделиться своими впечатлениями от UT3.

Как тебе новая UT3? Многие говорят, что в ней нет ничего оригинального.

Что бы ни говорили, UT3 – это игра, которая создавалась с оглядкой на прошлые части. В целом от UT3 остались положительные впечатления, так как в игре произведены изменения, привнесшие больше баланса в игровую механику.

Shield Gun больше нет, как это повлияло на игровую механику?

Shield Gun в UT2004 делал матчи более скучными, потому что убегать, прикрывшись щитом, очень легко, а в умелых руках преимущество в виде пары-тройки фрагов становилось просто фатальным, и соперник не мог с этим ничего поделать, как бы хорошо он ни стрелял. В итоге в UT3 с урезанием щита мы получили более агрессивную и зрелищную игру, а доля удачи в игровых моментах снизилась на порядок.

Какие твои любимые режимы игры и почему?

Я специализируюсь на дуэлях, иногда играю TDM за сборную страны, на другие режимы нет времени.

Какое будущее у игры как у киберспортивной дисциплины?

Серия UT наравне с Quake была очень популярна в киберспортивных кругах, чему доказательство – присутствие игры на таких крупных турнирах, как World Cyber Games, Electronic Sports World Cup, Cyberathlete Professional League и др. Надеюсь, что UT3 будет не менее популярна, чем UT99, UT2003, UT2004.

ТЫ НАМ И НУЖЕН!

Редакция журнала «РС ИГРЫ» ищет:

Авторов

Играешь уже много лет, не один раз прошел самые громкие хиты? Даже если разбудят посреди ночи, сможешь без запинки перечислить все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером? Тогда ты нам и нужен!

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес **authors@pc-games.ru** вместе со списком любимых игр. Мы все это внимательно прочитаем и, быть может, пригласим работать к нам автором. Торопись, многие претенденты уже влились в наш дружный коллектив!

Размер гонорара: до $15 за 1000 знаков (с учетом пробелов).

Присланные статьи не рецензируются. Скриншоты прилагать не нужно. **Обязательный** формат для текста – документ Microsoft Office.

Редакторов рубрик

Ведущего рубрики «Сделай сам» для подготовки материалов о создании моделей, карт и модов к популярным компьютерным играм.

Требования: хорошее знание игровых и графических редакторов, умение создавать модели, карты, моды для популярных компьютерных игр, способность излагать свои мысли грамотным русским языком, умение выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара: до $17 за 1000 знаков.

Ведущего рубрики «Спец». В его обязанности входит планирование содержания рубрики, работа с текущими авторами и поиск новых, проверка материалов.

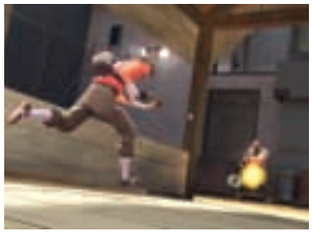
Требования: хорошее знание компьютерных игр, умение излагать свои мысли грамотным русским языком и выполнять работу в срок, навыки редактуры.

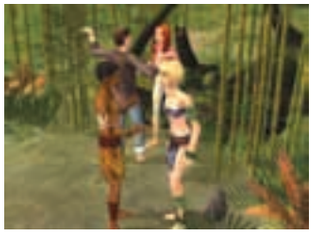
Размер гонорара определяется по результатам собеседования, объему и качеству проделанной работы.

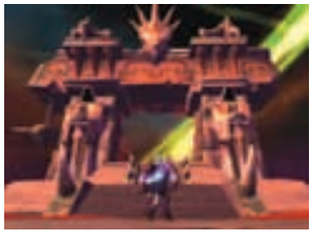
Личные качества: обязательность и порядочность, стремление к личному и карьерному росту, желание учиться.
Резюме (небольшой рассказ о том, что вы умеете и что хотите делать) присылайте на электронный адрес ***work@gameland.ru****.*

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/январь 2008 года







Название игры	Издатель
6–12 января	
1. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
2. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
3. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
4. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
6. The Sims 2: Teen Style Stuff	Electronic Arts
7. Crysis	Electronic Arts
8. The Orange Box	Electronic Arts
9. BioShock	2K Games
10. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
13–19 января	
1. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
2. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
3. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
4. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
6. Crysis	Electronic Arts
7. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
8. The Sims 2: Teen Style Stuff	Electronic Arts
9. BioShock	2K Games
10. The Orange Box	Electronic Arts

Лидеры продаж в Великобритании/январь 2008 года

20–26 января	
1. Football Manager 2008	Sega
2. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
3. Crysis	Electronic Arts
4. Pirates of the Burning Sea	Koch Media
5. Championship Manager 2008	Eidos
6. World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games
7. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
8. The Sims 2	Electronic Arts
9. Unreal Tournament 3	Midway
10. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
27 января – 2 февраля	
1. Football Manager 2008	Sega
2. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
3. The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts
4. Crysis	Electronic Arts
5. Unreal Tournament 3	Midway
6. Championship Manager 2008	Eidos
7. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
8. World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games
9. The Sims 2	Electronic Arts
10. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts

Шутер Call of Duty 4: Modern Warfare продолжает штурмом брать чарты. Суматошный FPS в лучших традициях военно-полевого сериала умудрился стать самой продаваемой (или покупаемой – кому как угодно) игрой прошлого года. За почетный титул бестселлера из бестселлеров боролись многие, но… У BioShock не получилось. У «пиратки» пять в одном – The Orange Box – не получилось. А у Modern Warfare получилось, причем играючи. Больше 7 миллионов экземпляров за полтора месяца – фьють. Вот что значит вовремя и удачно сменить сеттинг (ну и, конечно, саму игру сделать здоровской). Про зайцев… пардон, Вторую мировую – это не актуально.

Очень порадовали результаты Crysis, которую многие почему-то поспешили объявить «коммерческим провалом». Дескать, 86 633 копии за премьерный месяц продаж в США – курам на смех. Вот только почему-то все забывали упомянуть, что вообще-то в Америке компьютерные игры продаются плохо. Там правят консоли. И судить о результатах Crysis нужно, когда подоспеют сводки из Европы. Как я и предполагал, шутер «не для всех» (не потому что арт-хаус, а потому что больно уж к «железу» требователен) без проблем преодолел планку в миллион экземпляров. И это только начало – Crysis будет оставаться одной из самых актуальных компьютерных игр в этом году. Так что издательство Electronic Arts без проблем отобьет 15 миллионов баксов, потраченных на разработку некстджен-шутера. Не говоря уж о лицензировании движка сторонними компаниями.

За чартами присматривал
Иван Гусев

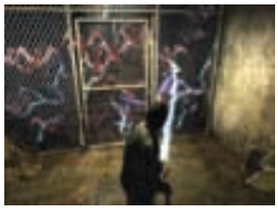
ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Март – май 2008 года

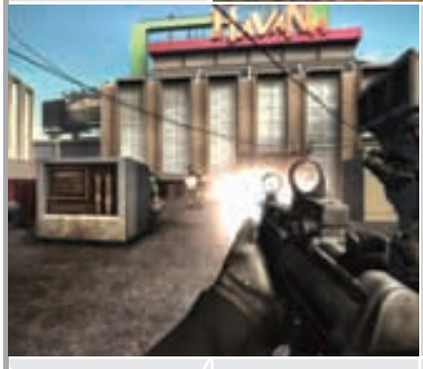
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Age of Conan: Hyborian Adventures	**MMORPG**	**25 мая 2008**
Alone in the Dark	**Action**	**Май 2008**
American McGee's Grimm	**Action/Adventure**	**Весна 2008**
Assassin's Creed	**Action**	**25 марта 2008**
Asterix at the Olympic Games	Action	I квартал 2008
Belief & Betrayal	Adventure	28 марта 2008
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	**Strategy**	**24 марта 2008**
Devil May Cry 4	**Action**	**Апрель 2008**
Dracula: Origin	Adventure	I квартал 2008
Drakensang: The Dark Eye	Action/RPG	I квартал 2008
Europa Universalis: Rome	Strategy	II квартал 2008
Far Cry 2	**FPS**	**Весна 2008**
Frontlines: Fuel of War	**FPS**	**I квартал 2008**
Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor	Strategy	Апрель 2008
Gray Matter	Adventure	II квартал 2008
Hei$t	Action	II квартал 2008
Huxley	MMO	Апрель 2008
Imperium Romanum	Strategy	4 марта 2008
Insecticide	Action/Adventure	II квартал 2008
Iron Man	Action	Апрель 2008
Left 4 Dead	Action	II квартал 2008
Legendary: The Box	FPS	II квартал 2008

Название	Жанр	Дата выхода
LEGO Racers	Racing	I квартал 2008
Lost: The Video Game	**Action/ Adventure**	**I квартал 2008**
Mata Hari	Adventure	I квартал 2008
My Horse and Me	Simulation	I квартал 2008
Penumbra: Black Plague	FPS	I квартал 2008
Sam & Max – Season 2 Episode #4: Chariot of the Dogs	Adventure	13 марта 2008
Sam & Max – Season 2 Episode #5	Adventure	10 апреля 2008
The Club	Action	I квартал 2008
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Action/Adventure	Май 2008
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	II квартал 2008
The Sims 2: FreeTime	Simulation	I квартал 2008
The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design	Simulation	Апрель 2008
The Spiderwick Chronicles	Adventure	I квартал 2008
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	**FPS**	**21 марта 2008**
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	I квартал 2008
Turok	**FPS**	**18 марта 2008**
Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	**Strategy**	**4 марта 2008**
Windchaser	Strategy	I квартал 2008

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
9 Рота	Леста	Новый Диск	Strategy	II квартал 2008
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	II квартал 2008
Death Track: Возрождение	SkyFallen Entertainment	1C	Racing	2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	III квартал 2008
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1C	Strategy	Март 2008
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	III квартал 2008
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	I квартал 2008
Sledgehammer	Targem Games	Бука	Action/Racing	I квартал 2008
The Hunt	Orion Games	Бука	Action	I квартал 2008
Warfare	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	II квартал 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive/Руссобит-М	FPS	Май 2008
Адреналин 2: Анархия	Gaijin Entertainment	1C	Racing	I квартал 2008
Алмазный меч, деревянный меч	Primal Software	1C	RPG	I квартал 2008
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1C	FPS	Весна 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Дилемма 2	4reign Studios	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1C	Strategy	Март 2008
Коллапс	CREOTEAM	Бука	Action	Июнь 2008
Московский водила	ArtyShock	Акелла	Racing	II квартал 2008
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	II квартал 2008
Периметр 2: Новая земля	К-Д ЛАБ	1C	Strategy	2008
Понедельник начинается в субботу	RootFix Entertainment	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Правда о девятой роте	Extreme Developers/KranX Productions	1C	FPS	I квартал 2008
Предтечи	Deep Shadows	GFI/Руссобит-М	FPS	Май 2008
Сердце вечности	UDC Games	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2008
Смерть шпионам: Момент истины	Haggard Games	1C	Action	I квартал 2008
Сублюструм	Phantomery Interactive	Новый Диск	Adventure	Март 2008
Тургор	Ice-Pick Lodge	Новый Диск/Survival	Adventure	Март 2008
Хроники Тарр: Стражи пограничья	Quazar Studio	Акелла	Simulation	I квартал 2008



ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
31					1	2
		5 **ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ** Издательство THQ выпускает Soulstorm – третье дополнение к замечательной стратегии Warhammer 40.000: Dawn of War.	6			
10	11 **БОЙНЯ В ВЕГАСЕ** Назло мэру Лас-Вегаса, утверждающему, что в его городе безопасно, Ubisoft издает шутер Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2.			14 **CODEMASTERS КОННЕКТИТСЯ** Codemasters собирает геймеров в Бирмингеме. В ходе выставки Connect! компания анонсирует новую MMORPG.	15	16
		19 **АЗИАТСКИЙ ПОДАРОК** Шесть лет назад корейская компания NCsoft официально анонсировала Lineage 2: The Chaotic Chronicle.	20	21 **НОВЫЙ ЧЕМПИОН** В 2002 году Electronic Arts сообщила, что продала 6.3 млн копий The Sims - это самая успешная игра в истории.		
24	25 **ДОЖДАЛИСЬ!** Ищите «симулятор средневекового киллера» Assassin's Creed на прилавках магазинов.	26			29 **КАК СДЕЛАТЬ MMORPG?** Ответ можно услышать в Миннеаполисе на конференции IMGDC, где соберутся разработчики онлайновых игр.	30 **СМЕРТЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ** В этот день в 1964 году родился Эд Бун (Ed Boon), один из создателей популярной файтинг-серии Mortal Kombat.

10 ФАКТОВ, КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

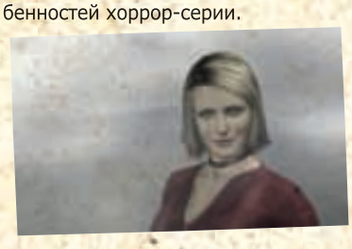
1 Самым юным прогеймером считается флоридский мальчонка, известный в мире киберспорта под именем Lil' Poison. Первый контракт с ним был подписан, когда парню исполнилось шесть. Играть он начал в два года, а в восемь стал тренировать других, беря по 25 долларов в час. На первый заработок Lil' Poison купил себе хомячка.

2 Главный герой шутера Doom 3 за всю игру говорит лишь одно слово. Слово это – «Боже!», и десантник произносит его, когда впервые видит кибердемона. Кстати, в предыдущих играх серии герой вообще не разжимал губ.

3 Темнокожий ученый Эли Вэнс, один из персонажей Half-Life 2, позаимствовал свою внешность у безработного по имени Ларри Хед (Larry Heard). Разработчики из Valve Software случайно увидели его на одной из центральных улиц Редмонда. Хед держал в руках табличку «Ищу работу». Вряд ли он предполагал, что ему предложат попробовать себя в качестве модели…

4 По данным Книги рекордов Гиннесса, за 36 месяцев разработки шутера Halo 3 сотрудники студии Bungie съели 20 тысяч фунтов (больше 9 тысяч килограммов) пиццы.

5 Разработчики намеренно окутали улицы Сайлент Хилла туманом, поскольку памяти приставки PlayStation не хватало для качественного отображения перспективы. Создатели Silent Hill 2 могли уже обойтись без этого дешевого трюка (возможности PS2 и PC позволяли), но не стали, ведь густой туман стал одной из фирменных особенностей хоррор-серии.



6 Самым бескровным шутером от первого лица считается культовый киберпанк-шедевр Deus Ex. Эту игру можно пройти, прикончив всего трех персонажей.

7 Два персонажа замечательной аркады Psychonauts были названы в честь русских. Главный герой Раз (он же Разпутин) наследовал свою фамилию от Григория Распутина, «святого старца», пользовавшегося огромным влиянием при дворе императора Николая II. Одни считали Григория Ефимовича целителем и пророком, другие – шарлатаном. Иной русский персонаж Psychonauts – иммигрант Михаил Булгаков, сам понимаешь у кого позаимствовавший паспортные данные.

8 Крупнейший онлайновый пивной фестиваль проходит ежегодно в World of Warcraft. Заклятые враги, люди и орки, собираются вместе на Brewfest, чтобы повеселиться и попить виртуального пивка, выбор которого поражает самое смелое воображение.

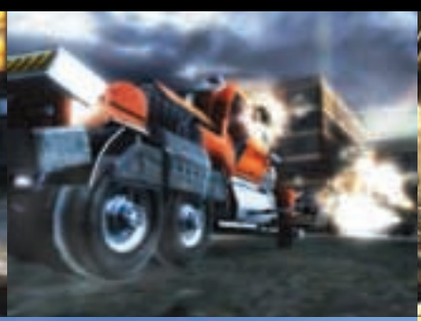
9 Знаменитый роскошный бюст Лары Крофт стал результатом ошибки гейм-дизайнера. «Папочка» расхитительницы гробниц Тоби Гард (Toby Gard) доводил до ума модель персонажа и шутки ради увеличил Ларискe грудь на 150 процентов. Коллегам из студии Core Design понравилась неожиданная смена образа, и было решено так и оставить.

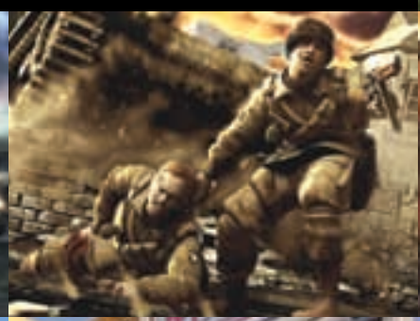
10 В ролевой игре Mass Effect от канадской студии BioWare больше 20 тысяч строчек озвученных диалогов. Столько же ты услышишь, отсмотрев 20 голливудских фильмов.

стр. 66

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

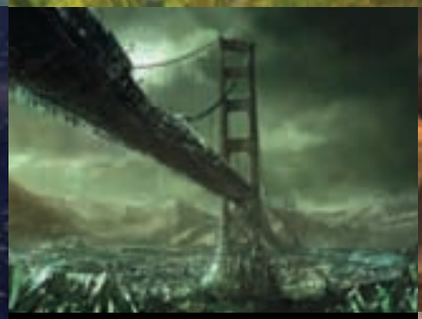
Death Track: Возрождение	66	*Warhammer 40.000:*	
WorldShift	68	*Dawn of War – Soulstorm*	82
Tiberium	72	*The Agency*	84
Sledgehammer	76	*Leisure Suit Larry: Box Office Bust*	86
Brothers in Arms 3	78	*Postal III*	88





стр. 86

стр. 68



К чему нам готовиться, чего ждать? Когда начнется война на тиберриумных полях? Как ведут себя на гоночных трассах тяжелые грузовики? Каким стал старичок Ларри? Ответы на все эти вопросы ты найдешь в «РС ИГРАХ».

стр. 88

МОРСКОЙ ОХОТНИК

ЖАНР ИГРЫ
Simulator
РАЗРАБОТЧИК
Акелла
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.pt-boats.net
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №8 (20)

Проект был анонсирован в далеком 2003 году, с тех пор в движке появилась поддержка десятого Direct X, а в 2006 году произошел серьезный редизайн: добавлен серьезный стратегический элемент, мы теперь управляем не только торпедными катерами, но и более крупными кораблями, а в тактическом режиме так и вовсе целыми эскадрами. В отличие от монотонных симуляторов подводных лодок в «Морском охотнике» события развиваются намного быстрее: не успеешь потопить очередной транспортник, как за тобой начнет охотиться вражеский эсминец. Кстати, виртуальные корабли почти ничем не отличаются от реальных.

РЕКЛАМА

ОТ СМЕРТИ НЕ УЙТИ. ОНА НАСТИГНЕТ НА ПОЛПУТИ.

18+
www.pegi.info

ФЕВРАЛЬ 2008

theclub.sega-europe.com/ru

XBOX 360 | PLAYSTATION 3 | PC DVD | Games for Windows | РУССКИЙ ЯЗЫК | BIZARRE CREATIONS | SEGA

www.sega-europe.com

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and The Club are registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

FAR CRY 2

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
farcry.us.ubi.com
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №12 (48)

Ubisoft Montreal отправила Джека Карвера на пенсию, распрощалась с монстрами и заставила героя переехать с загадочного тропического острова в знойную Кению. Главная гордость канадских разработчиков – тщательно смоделированный огромный мир. Дороги, деревеньки, горы, леса и пустыни раскинулись на 60 квадратных километрах. При этом ты увидишь надпись loading лишь раз – никаких дополнительных подзагрузок по ходу игры. Представь себе GTA с видом от первого лица: ты встречаешься с персонажами, получаешь от них задания (их можно выполнить различными способами), а в свободное время действуешь по своему усмотрению.

ИСКУПЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ УНИЧТОЖЕНИЕ

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR

SOULSTORM

Развяжите войну за целую планетарную систему в самой большой кампании во вселенной Warhammer 40K

Две новые армии – Сестры войны и Темные Эльдары – ждут вашего командования

Soulstorm не требует для игры оригинального Warhammer 40K или его дополнений

Уничтожьте мутантов, выжгите скверну, утолите голод жаждущих крови богов!

МАРТ 2008

dawnofwargame.com
dawnofwargame.ru

PC CD-ROM SOFTWARE

SOUNDS BEST ON Sound Blaster X-Fi TECHNOLOGY

THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED

DELL

relic

IRON LORE

THQ www.thq.com

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail:buka@buka.ru.

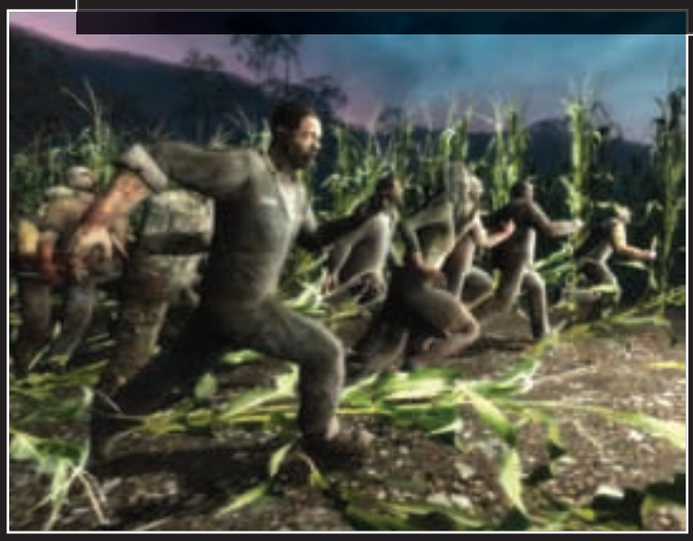
Copyright © Games Workshop Limited 2008. Dawn of War, Dawn of War – Soulstorm, Games Workshop, Warhammer, 40K, the foregoing marks' respective logos and all associated marks are either ™, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license. All rights reserved. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории России издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@buka.ru). Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука ENTERTAINMENT www.buka.ru

LEFT 4 DEAD

Сотрудники Turtle Rock Studios считают, что большинству любителей сетевых FPS порядком надоело подключаться к многолюдным серверам и погибать от рук натренированных киберспортсменов. В ближайшее время балом будут править проекты, рассчитанные на небольшой круг людей. Одной из игр новой волны должна стать Left 4 Dead. Первый квартет играет за богачку Зои, ветерана вьетнамской войны Билла, разукрашенного татуировками байкера Фрэнсиса и темнокожего менеджера среднего звена Льюиса, второй командует боссами-мутантами. В качестве пушечного мяса выступают зомби под управлением искусственного интеллекта.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Turtle Rock Studios, Valve Software
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.l4d.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №5 (41)



LOST™

ИГРА ДЛЯ PC И ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ™

ИГРА НА ВЫЖИВАНИЕ ПО МОТИВАМ ИЗВЕСТНОГО СЕРИАЛА

PC DVD ROM

UBISOFT

ND GAMES

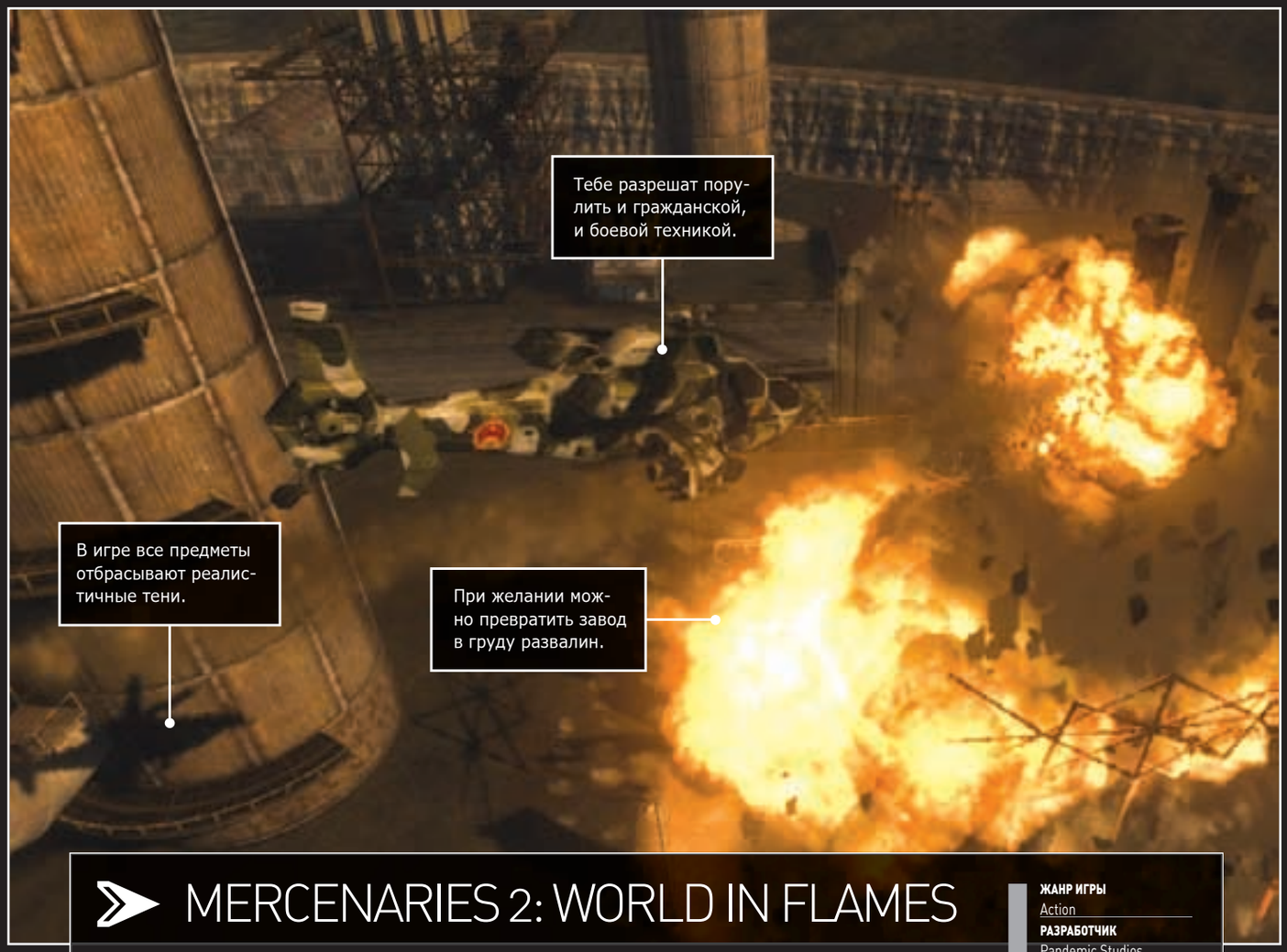
velload impex

PLAYSTATION 3

XBOX 360

LOST Video Game © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. LOST © ABC Studios. All Rights Reserved. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. По вопросам приобретения игры для PLAYSTATION®3 и XBOX®360 просьба обращаться в компанию «Веллод». Тел. 8-495-223-49-45. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

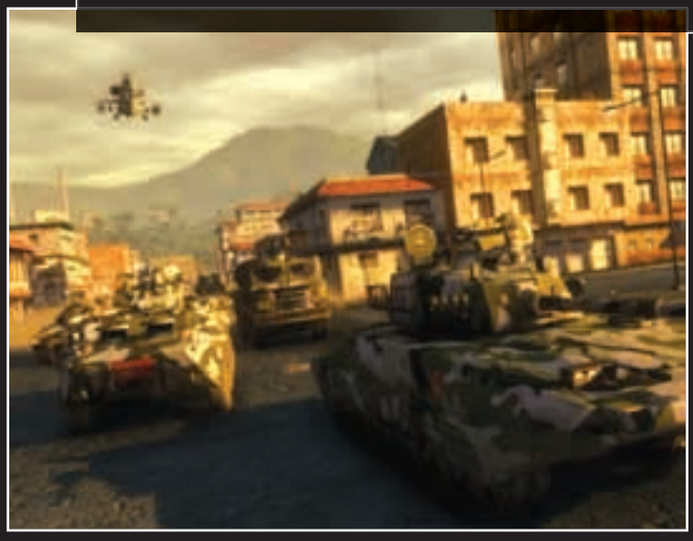
Реклама



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Pandemic Studios, LTI Gray Matter
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mercs2.com
ДАТА ВЫХОДА
Август 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №7 (43)

Так получилось, что первая часть сериала обошла PC стороной. Разработчики сопоставили дебет с кредитом и пришли к выводу, что Mercenaries 2: World in Flames стоит выпускать сразу на нескольких платформах, в том числе на нашей. События сиквела развернутся на территории объятой пламенем гражданской войны Венесуэлы. За власть в южноамериканской стране борются три группировки: могущественная нефтяная компания Universal Petroleum, партизаны и пираты. В этом им помогают солдаты удачи. Кстати, их команда пополнится: к Кристоферу Джейкобсу, Дженнифер Муи и звезде сериала Матиасу Нилссону присоединится Ева Навarро.



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

РЕКЛАМА

1С ФИРМА «1С»
Microsoft game studios
EPIC GAMES

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Epic Games, Inc. Gears of War, the Crimson Omen, and Unreal are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and/or other countries. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Windows, Windows Live, Windows Vista, the Windows Vista start button, and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies.

Games for Windows

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

На каждой трассе в дополнение к историческим достопримечательностям есть еще какая-нибудь фишка. Например, над Лондоном висит нечто, напоминающее Звезду смерти.

Красный маркер показывает, что здание (в данном случае – Биг Бен) заминировано и достаточно пары попаданий, чтобы оно зрелищно развалилось.

DEATH TRACK: ВОЗРОЖДЕНИЕ

ПУЛИ, ПОГУЩЕ! ПО ОРОБЕЛЫМ!

ЖАНР ИГРЫ
Action/Racing
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РАЗРАБОТЧИК
SkyFallen
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Тимур Муцаев – известнейший русский игровой художник
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.deathtrack.ru
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

В прошлом номере мы рассказывали о «King's Bounty: Легенде о рыцаре», издаваемой фирмой «1С» по новой бизнес-схеме. Берется находящийся в разработке проект от зарекомендовавших себя людей, под него приобретается никому за давностью лет не нужная лицензия, и – вуаля! Студия уже не просто трудится над многообещающей стратегией, а возрождает культовую некогда игру, которую несложно продать западным издателям. Ведь бренд, пускай и покрытый вековой пылью, заставляет звенеть в голове нужные колокольчики. А кому нужен очередной эксперимент из страны vodka и ushanka?

О том, что создатели «Магии крови» работают над гоночной игрой с превосходной графикой, стало известно давно, больше года назад. Но тогда о Death Track речь если и заходила, то разве как о прародителе всего жанра гонок со стрельбой. И только прошлым летом прозвучал официальный анонс: легендарная «Трасса смерти» возвращается.

В Токио на некоторых участках на гонщиков нападают вышедшие из-под контроля охранные роботы.

Как и «Легенда о рыцаре», «Возрождение» – не ремейк затянутой паутиной классики, а вполне самостоятельный продукт, громкое название которому нужно лишь для привлечения дополнительного внимания.

Конечно, здесь требуется много ездить и стрелять, но нелепо ожидать полного соответствия правилам почти 20-летней давности. Скажем, если в оригинальной игре 1989 года выпуска машину игрока уничтожали бо-

Прошлым летом прозвучал официальный анонс: легендарная «Трасса смерти» возвращается.

Факты

10 футуристических автомобилей

10 трасс в крупнейших городах мира

6 видов оружия

7 безжалостных компьютерных соперников

лее шустрые соперники, гонка заканчивалась. Для любителей трудностей «классический» режим сохранили, но в целом новая Death Track не настолько сурова: подбитые тарантасы возрождаются через пару секунд, а по дороге раскиданы бонусы, восстанавливающие броню. Их (как и другие, пополняющие боезапас и «нитро») подобрать нелегко: добрые дизайнеры заставили бонусы перемещаться влево-вправо или меняться местами, что при местных скоростях превращается в дополнительную проверку реакции водителя.

Но и без этих «кошек-мышек» скучать не приходится, ведь за одну гонку так много можно успеть: подорвать защитные ограждения и срезать путь; заехать с включенным ускорением на трамплин и выполнить в воздухе несколько сальто; попасть метким выстрелом по заминированным заранее достопримечательностям и разнести памятники старины к чертям собачьим ну или хотя бы постараться за пару минут никуда не врезаться и заслужить похвалу «Чистая езда!» (голос комментатора вызывает теплые воспоминания об Unreal Tournament). Кроме того, неплохо бы прийти к финишу первым и подбить по пути максимум соперников. Труды не пропадут втуне: полученные за прохождение трассы очки тут же стоит потратить на обвес машины дополнительной броней, прикупить мины помощнее и поставить на крышу пулемет побольше. Оружие различается по типу: если лазеры слабенькие, но зато непрерывно «пилят» противника, то сгустки плазмы летят очень медленно. Но уж если попадешь…

Авто – десять штук на любой вкус, от шикарного спорткара до тягача. Сцепление с дорогой, максимальная скорость и быстрота разгона у всех разные, так что выбор за тобой: либо плавно входишь в повороты, либо оставляешь всех позади на прямых участках, а то и просто едешь как в танке: не спеша, но напролом. Несмотря на футуристический дизайн, прототипы машин угадываемы. Особенно смешно смотрится увешанный бронеплитами кургузый Mercedes Smart с шестиступенчатым миниганом. Ах да, есть еще и сюжет. Действие игры проходит в не слишком радужном будущем: на Земле царят анархия и разруха, на поверхность лучше не высовываться, и единственным развлечением толпы остается просмотр гонок на выживание среди руин мировых столиц.

Игрок принимает роль начинающего пилота, которому предстоит проложить путь к чемпионскому титулу и познакомиться с коварством воротил шоу-бизнеса. Мы же узнаем эту захватывающую историю из видеороликов между заездами. Очень, кстати, качественных роликов – мастерство SkyFallen мы оценили еще в «Магии крови».

Главное впечатление от далеко не финальной версии «Death Track: Возрождение» – редкий для отечественных проектов уровень исполнения. Графика, дизайн трасс, саундтрек, заставки: такая гонка вполне могла бы выйти на консолях нового поколения и прошла бы строжайший отбор Microsoft и Sony. Как знать: возможно, переговоры уже ведутся, а мы пока ждем версии для PC. **PG**

КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Десять городов, послуживших трассами, не воссозданы с фотографической точностью. Это скорее набор стереотипов: заснеженная Москва с полуразрушенным Кремлем, ночная и очень готическая Прага, солнечный тропический Сан-Диего и залитый неоновым светом Токио. Все – с поправкой на мрачное будущее. Взбесившиеся охранные роботы, пожарища на горизонте… Особенно впечатляет Париж, бомбардируемый метеоритным дождем: расставленные вдоль трассы зенитки без устали молотят в небо, но раскаленные камни все равно падают то тут, то там, обрушивая 500-летние соборы и дворцы в стиле рококо.

Париж под метеоритным дождем – один из самых зрелищных уровней.

Заставки между заездами сочетают живых актеров и трехмерную графику.

Прага – коварная трасса из-за стоящих где попало трамваев.

ТЕКСТ: НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Что-то нам подсказывает: животные неприятного вида на заднем плане питаются дохлятиной.

Фигура с посохом – мутантский шаман. Это межвидовой кооперативный рейд!

WORLDSHIFT

ТРАДИЦИИ И ИННОВАЦИИ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Black Inc.
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Black Sea Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.worldshift-game.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года

Болгарский разработчик Black Sea Studios известен благодаря вышедшей в 2004 году Knights of Honor, стратегии в реальном времени, сочетающей черты Europa Universalis и Medieval: Total War с некоторыми своими, оригинальными. Новый проект болгарских братушек гораздо амбициознее. Оригинальности куда больше – WorldShift имеет цель перетряхнуть жанр RTS. Представь себе: строительство зданий сведено к минимуму и не нужно запоминать десятки изучаемых в них апгрейдов! Но что взамен?

СЕТЕВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Взамен нам предложат систему Ability Grid. В узлах «сетки способностей» перед каждой миссией ты будешь размещать предметы и артефакты из обширного, пополняемого в боях инвентаря, чтобы дать своей армии определенные тактические преимущества, отвечающие твоему стилю игры. Добавить «мяса» пехотинцам или дать им шанс наносить двойные повреждения гранатами – решать тебе.

Другая отличительная черта WorldShift – упор на мультиплеер. Не оригинально и старо? Держи кооперативный мультиплеер! Даже в режиме кампании! Самые мощные артефакты можно будет добыть, только объединив силы с другим игроком. Для этого войска нужно подогнать к телепортаторам и искать того, кто сейчас тоже играет на этой карте (гм... смело, а вдруг там пусто?). Вместе с новообретенным напарником ты попадешь в особую зону, где сидит большой злой монстр и его маленький (относительно маленький) дружок. Драться с обоими тяжко, но если сначала убить домашнего любимца (pet), то хозяин дополнительно разозлится. Лут оправдает все старания. Кстати, обещанный в квесте артефакт будет выпадать гарантированно – то есть drop rate в инстансах равен 100 процентам.

Мир, переживший падение Злого метеорита и Чуму, выглядит прекрасно. Странно.

В WorldShift на месте культовая постапокалитическая достопримечательность – фрагмент статуи Свободы (голова).

Факты

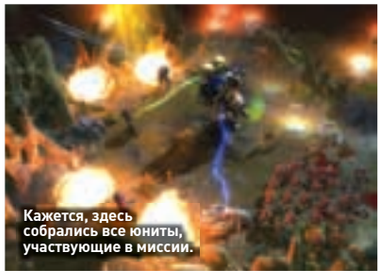
3 традиционно уникальные расы

3 вида юнитов-супергероев

12 видов юнитов-героев

18 видов простых юнитов

Большая смачная драка всегда прекрасна.


Кажется, здесь собрались все юниты, участвующие в миссии.

Сеттинг у WorldShift не столь революционный и многое заимствует из наших любимых игр/фильмов/книг/комиксов. Предыстория такова. В XXI веке в Землю врезался объект под названием The Shard, очень похожий на темную планету из «Пятого элемента». Изучению на подлете он не поддавался, научные представления опровергал. Как будто столкновения с крупным небесным телом было мало, обломки объекта источали Чуму (The Plague) – загадочную заразу, очень быстро изменившую флору и фауну Земли до неузнаваемости (отсюда монстры). Большую часть человечества постигла печальная участь – они выродились в жутковато выглядящих мутантов (Tribes), племенами кочующих по джунглям. Люди, которым повезло больше (Humans), заперлись в пяти мегагородах, но их жизнь не очень веселая. В городах тесно и зловонно, процветает преступность, между мегаполисами идут войны, в ворота постоянно стучатся мутанты и пугают. И наконец, через несколько тысяч лет постапокалиптической жизни на головы людей и полулюдей валятся инопланетяне The Hive. Начинаем кампанию! Потому что нужно помириться с мутантами, узнать, чего надо пришельцам, и дойти до центра Зоны… пардон, до Shard One, самого крупного осколка, еще чадящего отравой.

RPS?

WorldShift будет RTS с сильным RPG-уклоном. Во-первых, среднее войско состоит из 30–50 юнитов. Во-вторых, в каждой из трех армий маловато стандартных юнитов (по шесть), зато много обвешиваемых шмотками «героев» (по четыре разновидности плюс один супергерой). То есть не все предметы и артефакты попадут в «сетку способностей». И в-третьих, даже обычные юниты набирают опыт.

У каждой из воюющих сторон, как это заведено со времен StarCraft, свой стиль. Пришельцы напоминают Зергов, за исключением похожих на Тассадара и Зератула тощих и голенастых героев. Мутанты как будто явились из Battle for the Middle-Earth 2 (великаны с дубинами и крупные зубастые рептилии). А люди похожи на самих себя из Dawn of War: изобилие робоюнитов (например, Ripper, жуткий когтистый андроид) в сочетании с древнеримским антуражем.

Сложатся ли все идеи разработчиков WorldShift в единое целое, как на практике заработает кооперативный мультиплеер и чего в игре будет больше – новизны или штампов, – узнаем из полной версии, дата релиза которой пока не объявлена. Впрочем, RTS, в которой можно ходить в рейды – ну, в маленькие такие рейды, – стоит ждать. **PG**

ТИПА ДРЕДД

Судья (Judge) – один из геройских юнитов людей. По совместительству – шериф и поддержатель порядка в городах. Носит красивую броню, суров и справедлив. Командир и лучший друг пехотинцев: повышает подчиненных в звании прямо на поле боя и снабжает их вампирическими боеприпасами, добавляющими солдатикам выбиваемые из врага «хиты». Время от времени может выстреливать из протонного подствольника к ионному автомату мощные разряды, сметающие все на своем пути. Любит кастомизироваться и аксессуаризироваться.

Где радиоактивные (зачумленные) пустоши? Это же планета Эндор какая-то!

РОЛЬ СЛУЧАЙНОСТИ

WorldShift снабдят мощным генератором случайных карт с монстрами, стерегущими отличные «глобальные» артефакты и геройские шмотки. Если предметы из случайных миссий можно будет сохранять в Ability Grid, мультиплеер получится очень интересным. Не только кооперативный, но и традиционный – он в WorldShift тоже будет присутствовать. А баланс… пусть отлаживают. Потому что артефактов болгарские друзья нам обещают тысячи.

Мутанты не имитируют приветствие вулканцев из Star Trek; это у них пальцы попарно срослись.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ХИТ
CODENAME: PANZERS™
ВЕРНУЛСЯ!
МНОГООБРАЗИЕ ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ
РАЗВИТАЯ СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ ВОЙСКАМИ
ВЫСОКАЯ СТЕПЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ
УНИКАЛЬНЫЕ АПГРЕЙДЫ ТЕХНИКИ

© 10tacle Studios AG, 2008. Codename Panzers: Cold War - produced by NORDIC Game Production GmbH & Cie. KG. Разработка компании Stormregion Software Development Kft. Все права защищены. Powered by Gepard, Stormregion и Codename:Panzers являются зарегистрированными товарными знаками Stormregion Software Development Kft. GameSpy и дизайн логотипа Poawered by GameSpy являются товарными знаками GameSpy Industries, Inc. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

Реклама

TIBERIUM

КОМАНДНЫЕ ИГРЫ БУДУЩЕГО

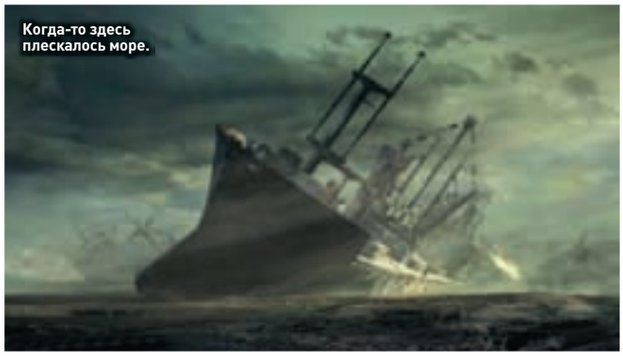
Ищи видео-превью на диске!

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ RLXA КОПЦЕВ

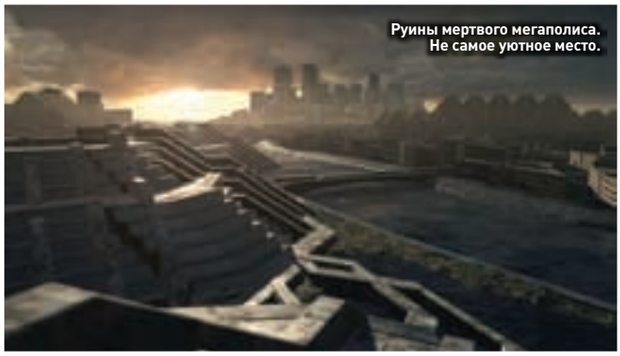
ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.tiberium.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2008 года

«Прозрачные, с металлическим блеском кристаллы. Минерал очень ядовит, на месторождениях замечены случаи мутации растений и животных», – так описывает тиберий энциклопедия поклонников вселенной Command & Conquer. Попробуй и ты дать свое собственное определение этому феномену. Вопрос не такой простой, как может показаться сначала. Как изменилась наша планета после 1995 года, когда на землю рухнул метеорит с загадочным минералом? Чем для измученного человечества стали эти кристаллы – наркотиком или средством избавления от любых проблем?

Доктор Мебиус был уверен, что тиберий – комок спрессованных протонов, меняющих саму природу вещества, удобный инструмент для терраформинга. Зеленый тиберий – Riparius – впервые появился в Италии. Там, рядом с Тибром, на месте катастрофы выросли чудесные изумрудные кристаллы. Прошло несколько лет, закончилась первая тибериумная война, и ученые GDI обнаружили голубой тиберий – Vinifera. Вещество нестабильное, взрывоопасное, но оттого не менее ценное. Однако самым редким считается красный тиберий. Его кровавые стразы возникли сразу после огненной бури, и землянам еще предстоит узнать их истинное назначение. Авторы Command & Conquer и не предполагали, чем обернутся их фантазии. Сначала тиберий выполнял функцию сугубо второстепенную. Раз-



Когда-то здесь плескалось море.



Руины мертвого мегаполиса. Не самое уютное место.

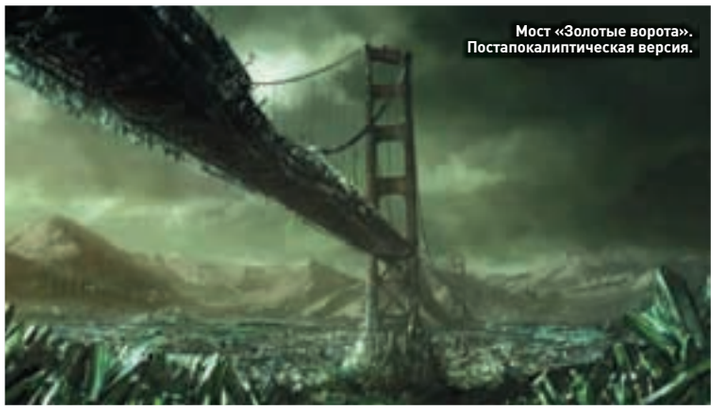
Tiberium – это баланс, доведенный до совершенства. Разработчики придумали его настольную версию, вырезав из картона солдат и технику.

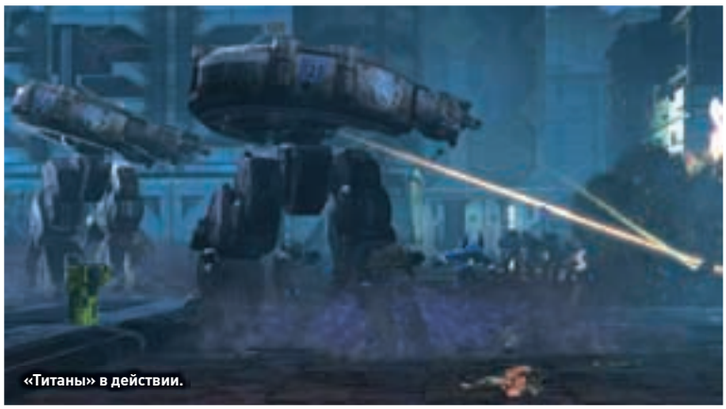
Факты

4 типа юнитов, готовых отправиться в бой

2 героя – Рикардо Вега и загадочная девушка

3 разновидности оружия в одном стволе


Мост «Золотые ворота». Постапокалиптическая версия.


«Титаны» в действии.

работчики решили избваиться от лицензии Херберта и придумали собственную разновидность спайса. Но в отличие от Dune 2 обошлись без мистики, сосредоточившись на сугубо экономических проблемах. Так тиберий и стал абсолютной ценностью, новой земной валютой.

СУДЬБА РЕНЕГАТА

Вселенная Command & Conquer существует уже дюжину лет. За эти годы вышло семь стратегий и лишь один полноценный шутер: Command & Conquer: Renegade, выпущенный в 2002 году. Игра получила сразу три награды, в том числе Best Multiplayer Shooter от редакции сайта 3DActionPlanet. Главный герой, отважный коммандо Ник «Havoc» Паркер, занимался спасением ученых-химиков, похищенных по приказу самого Кейна.

Идея превратить привычные ядовитые пейзажи в арену для перестрелок была встречена с энтузиазмом. Одно дело наблюдать боевые действия из-под облаков и управлять подшефными юнитами на безопасном расстоянии, другое – ощутить себя в гуще боя. Разве не удовольствие – пробежаться по коридорам Длани Нод (Hand of Nod) или сделать скриншот на фоне харвестера, такого неповоротливого и огромного? Особенно интересным казался тогда мультиплеер. Игрок мог докупать транспортные средства и боевую технику, а потом с их помощью крушить базу противника. За поверженные вражеские юниты или здания начислялись очки. После набранные сторонами суммы сравнивались, и определялась команда-победительница. Однако, особых доходов Renegade не принесла: на продажах сказались однообразный сингл и не самая лучшая графика.

ВОЙНА 4.0

Свято место долго не будет пустовать. Прошло пять лет – и вот сенсация для всех поклонников Command & Conquer: «Компания Electronic Arts готовится представить новый мультиплатформенный суперпроект, командный шутер Tiberium». Опять кристаллы, террористы и товарищ Кейн собственной персоной. Как приятно возвращаться в уютные, отравленные тиберием палестины. Привет, жестокий мир!

Играть будем за спецназовца Рикардо Вега. Под твоим началом – одно из элитных подразделений GDI, перед которым стоит задача проникнуть в красную зону, добраться до Башни Скринов (помнишь пришельцев из третьей части?) и в ее подземельях найти планы второго вторжения инопланетян.

Обычно мы говорим «мультиплеер с техникой», подразумеваем – Battlefield. В разнообразных вариациях, будь то джедайские или арабо-американские конфликты. В случае с «Тиберием» подобные ассоциации не возникают, игра будет совсем другой.

ОСТОРОЖНО, ТИБЕРИЙ!

Тиберий пагубно воздействует на организм животных и человека. Чаще всего контакт с веществом приводит к мучительной смерти – кристаллы врастают в плоть и вызывают существенную кровопотерю. Но известны случаи, когда люди выживали и превращались в мутантов – The Forgotten. Такие изгои объединились в племя, которое возглавил вождь Тратос. Большая часть мутантов является союзниками GDI, но есть и отступники, избравшие путь Братства.

МЫ ПРИШЛИ С МИРОМ

Инопланетяне Скрин обнаружили Землю после грандиозного взрыва жидкого тиберия (он же Liquid-T, он же Ichor LQ), который устроил Кейн. Пришельцы были уверены, что процесс терраформинга закончился и все земляне мертвы, но, к своему удивлению, они столкнулись с серьезным сопротивлением. Корабль пришельцев был атакован орбитальной ионной пушкой. Бортовой компьютер рекомендовал прекратить операцию, но приказ этот был заблокирован Контролером (Supervisor) и война с землянами началась.

Дискотека будущего. Модные движения показывает DJ Рикардо.

Портрет заслуженного геолога. Этот ученый – специалист по тиберию.

СИГНАЛ К АТАКЕ

Беда почти каждого тактического шутера – это командный интерфейс. Часто приходится менять раскладку клавиатуры. Как будет отдавать приказы Рикардо Вега, главный герой шутера Tiberium? В качестве указателя он использует обычное перекрестье прицела. Достаточно навести его на нужное место и нажать кнопку, чтобы коммандо пошли в атаку или начали штурм очередной тибериевой вышки. Для оценки общего положения на поле боя можно просто переключиться на тактическую карту.

Об однопользовательском режиме известно не так много. Играть будем только за GDI, фан-клубу Кейна рассчитывать не на что, по крайней мере пока. Войсками Братства и Скринов получится управлять только в мультиплеере. Второй неприятный момент – в отличие от C&C3 все сюжетные ролики отныне будут создаваться на движке игры, без участия голливудских знаменитостей.

ПОЛЕ БИТВЫ – ЗЕМЛЯ

Tiberium – это баланс, доведенный до совершенства. Разработчики придумали специальную настольную версию игры, вырезали из картона солдат и технику и теперь двигают фигурки по клеткам. Их «аналоговый C&C» – удобный инструмент для просчета игровых ситуаций и количества наносимых юнитами повреждений. У каждой боевой единицы свои бонусы и пенальти; принцип перенят из игры «камень-ножницы-бумага». Опытным путем авторы пришли к единственно верному решению: в сражениях будет участвовать всего четыре типа юнитов. Это стрелки, ракетчики, шагающие танки и авиация. Речь, конечно же, о мультиплеере. Сингл порадует большим разнообразием, и тебе придется сразиться с несколькими здоровенными боссами.

В многопользовательской игре требуется захватить тибериевые месторождения. Больше ресурсов – больше нанятых войск, а в итоге – триумф и славная победа. Для этого нужно постоянно контролировать шахты и не дать противнику возможность отобрать твое имущество. В случае смерти командир возрождается на месте высадки. Ему придется потратить драгоценное время и добраться до линии фронта. Или ей – в игре появится очаровательная героиня, которой отведена сугубо эпизодическая роль.

КАРТЫ, ВЫШКИ, ТРИ СТВОЛА

Пришлось пожертвовать цитатой в пользу фактов. У главного героя будет именно три типа оружия, упакованных в один флакон. Тебе не придется бегать в поисках стволов, оставленных противником. Рикардо вооружен этаким «комбайном»: достаточно активировать соответствующий ситуации боевой режим – и оружие в наших руках. Командир может поразить любой юнит, будь то Venom NOD или простой вражеский ракетчик. На выбор предлагается лучевая винтовка с оптическим прицелом, переносная ракетница с тепловым наведением и гранатомет. Если противник выдвинет против тебя тяжелую технику, ты всегда сможешь обратиться за помощью к Рико и остановить наступление.

Задавить врага числом не получится: в игре действует жесткое ограничение и тебе придется задействовать командира. Пока количество юнитов ограничивается восемью, но в перспективе их будет еще меньше. Поэтому можно забыть про танковые рейды и орды подшефных пехотинцев. В игре не будет базы, а пополнить свою армию можно единственным способом – выполняя задания. Каждая успешная операция приносит дополнительные юниты. Важно удерживать стратегические точки, такие как месторождения тиберия и вышеописанные вышки. Беречь боевые единицы не обязательно, ведь можно получить новые. Единственная сложность – время их доставки.

Tiberium будет разнообразен в тактическом плане. Ты сам сможешь выстраивать стратегию победы, например, отвлекать внимание противника рядовыми юнитами, в то время как Рикардо захватывает вышки. Или заострять внимание на действиях пехоты и авиации, отстреливая вражеских солдат из дальнобойной винтовки. Здесь, как и в Team Fortress 2, важно использовать особые способности подчиненных, а не просто направлять ракетчиков на танки.

УПАЛ – ПРИЖАЛСЯ

Современный компьютерный военнослужащий обладает живучестью

Месторождение синего тиберия.

Залп из переносной ракетницы.

Командир Рикардо Вега. Фанатская версия портрета.

слона и ловкостью павиана. Быстро преодолевает любые полосы препятствий, бегает пригнувшись и умеет хорошо прятаться. Именно так ведут себя герои Gears of War и Army of Two. Рикардо, как и положено отличнику боевой подготовки, владеет этими приемами в совершенстве. Кроме того, он ловко перелетает с крыши на крышу, используя ракетный ранец (привет, коммандо из Command & Conquer 3).

Обычные гранаты – это вчерашний день и утиль. Теперь в моде шарообразные бомбы, которые можно катать как шары для боулинга. Просто представь Скрина в роли кегли! Эти снаряды можно закатывать за угол и в узкие проходы, куда сложно пробраться самому. Усесться за руль шагающего танка нельзя, но ты сможешь заказывать тяжелую технику и гонять бронированные группы по знакомым еще с тибериумных войн картам. Зачищать запутанные лабиринты инопланетных баз и прочих хозяйственных помещений. Вся местная архитектура сконструирована с использованием популярного движка Unreal Engine 3.0.

Компетентные программисты могут получить с его помощью фантастические результаты. Tiberium – торжество дизайнерского гения Electronic Arts и образец графической красоты. Столь же совершенным обещает быть искусственный интеллект. Поработить человечество он пока не сумеет, зато научит компьютерных противников действовать неожиданно и агрессивно. Твой личный состав продемонстрирует чудеса сообразительности и будет выполнять приказы без лишних напоминаний. Сам захватит находящуюся поблизости вышку, если сложится подходящая ситуация.

КОНЕЧНО, ЖДЕМ

В качестве бравурной коды – несколько слов о положении дел на тибериумном фронте. Сейчас разработчики отлаживают интерфейс и системы управления. Дорабатываются модели, наводится последний лоск. Персонажи должны стать по-настоящему харизматичными и брутальными. Выход еще одного неудачного шутера вселенная Command & Conquer не переживет. **PG**

ПОГРАНИЧНАЯ БАШНЯ СКРИНОВ

При перестройке других миров использовался один и тот же метод: сначала на планету падал искусственный метеорит с «семенами» тиберия и начинался рост кристаллов, потом минерал превращался в жидкость и происходил чудовищной силы взрыв. После этого инопланетянам оставалось построить огромные Пограничные башни (Threshold towers), с помощью которых тиберий поставлялся в космические хранилища, так называемые Ichor Hubs.

Современный компьютерный военнослужащий обладает живучестью слона и ловкостью павиана.

Атака авиации GDI.

МАСТОДОНТЫ C&C

Titan – боевая машина GDI, один из шагающих танков второй тибериумной войны. Он одинаково успешно используется в нападении и обороне. На борту установлена 120-миллиметровая пушка. Рост «Титана» составляет целых 25 футов (7.5 метра), что позволяет эффективно патрулировать местность – зона видимости гораздо больше, чем у других юнитов, за исключением авиации. Орудие меха позволяет вести стрельбу на большом расстоянии.

Зачистка городских улиц. Эта бронированная махина – мех Titan.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ RLXA КОПЦЕВ

SLEDGEHAMMER

БРАЧНЫЕ ИГРЫ ГРУЗОВИКОВ

ЖАНР ИГРЫ
Action/Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Targem Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.targem.ru/sledgehammer
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года

Рыча и разбрасывая искры, по трассе несется шестиколесный монстр. Пилот щелкает тумблером, и грузовик на ходу обрастает бронированными листами, тяжелыми пулеметами и ракетницами. Залп! Автозаправка конкурентов превращается в пылающий ад. Дальше по курсу – полицейский кордон. Трак набирает скорость и таранит копов. Машины разлетаются в стороны, как игрушечные. Трасса свободна, можно трансформироваться в гоночный болид и включать нитроускорение. Дави на газ!

«У» НА ЗАДНЕМ СТЕКЛЕ

«Адреналин ведрами» – так можно выразить наши впечатления от тестирования рабочей версии автоаркады Sledgehammer. Казалось бы, что может быть проще и логичнее, чем оснастить тяжелый грузовик крупнокалиберным вооружением? Сколько раз, наматывая километры в Big Mutha Truckers, ты мечтал вот о такой огромной пушке? Действительно, почему бы и нет – за реализацию взялись разработчики студии Targem. Им уже приходилось делать аркадные гонки, в частности Ex Machina: Arcade. Как воспримет публика ее новое детище?

Гонки на выживание были и остаются любимым народным жанром. Всегда приятно зайти в хвост обидчику и изрешетить его бронированную спину из пулемета. Но на этот раз тебе предлагается уникальное развлечение. Одна и та же машина в новой игре может быть и гоночным болидом, развивающим огромную скорость, и тяжелым неповоротливым броневиком, неспособным использовать нитро, но зато поливающим противника огнем из всех стволов. Хотя Sledgehammer создается под впечатлением от Ex Machina, на этот раз – никаких армагеддонов. Кататься придется по Соединенным Штатам. По виртуальной разновидности Америки, где не действуют никакие законы и можно спокойно расстрелять с десяток полицейских автомобилей или разрушить небольшой провинциальный город. Главный герой – бывший американский военный, уволенный из армии за многочисленные нарушения устава. Он успел посидеть в тюрьме, был амнистирован, а потом, очутившись на свободе, стал водителем бронированного грузовика. Милейший парень!

КРАСОТЫ НА СКОРОСТИ 150

Авторы говорят о принципиально новом графическом движке, способном поддержать все современные визуальные технологии. В Sledgehammer используется модная Ageia PhysX, а значит, стоит ожидать красочных взрывов. В рекламном ролике можно увидеть, во что превратилась бензоколонка после попадания ракеты. Взрыв получился чудовищный, а рекламный пончик с крыши улетел на несколько сотен метров. Что уж говорить про обычные автомобили!

Sledgehammer делается как стопроцентно аркадная гонка. Главное здесь – драйв, кураж и угар, не прекращающийся ни на секунду экшен. Твои противники – законченные психи и миндальничать не собираются. Здесь выживает сильнейший, самый

«Адреналин ведрами» – так можно выразить наши впечатления от рабочей версии автоаркады Sledgehammer.

Факты

1 машина, меняющая форму

2 игровых режима

6 колес, несущих тебя к победе

16 участников гонки на выживание

Про NoThanx

Всю музыку к Sledgehammer записала молодая екатеринбургская рок-группа NoThanx. Музыка NoThanx – это мелодичный синти-рок, пока непривычный уху отечественного меломана. Мощная гитарная секция соседствует здесь с атмосферным синтетическим саундом. Это органичная смесь электронной музыки и «мясного» драйва, задумчивой мечтательности и яростной энергетики. Музыканты NoThanx нечасто выходят на сцену, но каждое их выступление становится событием.

опытный и прокачанный водила. Каждое удачно выполненное задание будет поощряться определенным бонусом. Ты получишь доступ к новым соревнованиям, сможешь проапгрейдить свой грузовик, украсить его кузов злодейскими картинками либо насладиться игровым концепт-артом. Принцип, знакомый по другим аркадным развлечениям: гоняй, стреляй и собирай подарки.

Реальных автомобилей ты не увидишь: только вариации на темы популярных брендов. Это и не страшно, ведь все модели создавались по мотивам хорошо узнаваемых марок. Пока Sledgehammer поддерживает одну только игровую платформу (читай – персональный компьютер). Но очень вероятно, что игру адаптируют и для консолей нового поколения. Самыми веселыми станут многопользовательские баталии на трассах-аренах. Причем ты сможешь не только соревноваться в скорости, но и полностью посвятить себя разрушительному хаосу. То бишь крушить все и вся во имя призовых баллов. Арена вмещает до 16 человек – достаточно, чтобы устроить лихое побоище и пролить литры солярки.

НЕ ГОНКОЙ ЕДИНОЙ

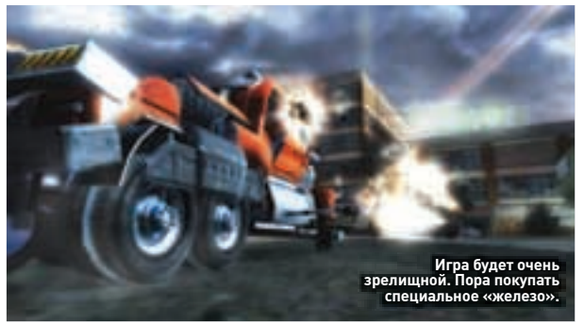
В Sledgehammer обещают ввести массу мини-игр. Ты сможешь вдоволь попалить из стационарных турелей по движущимся мишеням и поучаствовать в соревновании «Разнеси в клочья этих копов». В игре предполагается наличие сюжета с возможностью выбора – в каком направлении ехать и как развиваться. Пока, правда, неясно, кому надлежит стать твоими врагами или товарищами по ураганным гонкам.

Главная фишка проекта – возможность «на лету» трансформировать свой автомобиль. Нечто подобное мы видели в «Трансформерах», где автобус легко превращался в какого-нибудь десептикона. Здесь существуют два игровых режима: гоночный и боевой. Хочешь обогнать противника – прими форму болида, расстрелять его из бортовых орудий и подбросить мину – трансформируйся в бронированное чудовище. Но в таком виде ты будешь ездить гораздо медленнее. Вот тебе и игровой баланс.

НЕ ДОГОНЯТ

Гонки и азартную стрельбу сопровождает бодрый синти-рок от екатеринбургской группы NoThanx. Эти задорные пассажи отлично сочетаются со звуками разрушений, звоном битого стекла, взрывами и ревом модифицированного движка. Пальцы нетерпеливо барабанят по крышке стола – поскорее бы усесться за баранку, врубить музыку на полную мощность и умчаться в сторону огненного горизонта. Ждать осталось недолго – премьера Sledgehammer состоится уже в этом квартале, предположительно в начале марта. Следите за сводками с игрового фронта. **PG**

Брачные игры грузовиков. Болты, гайки и битое стекло брызгами.



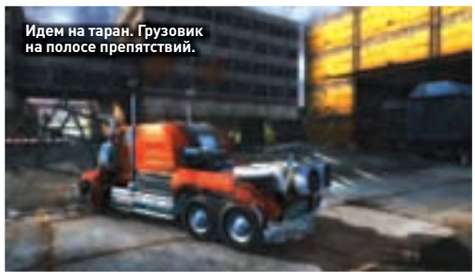
Игра будет очень зрелищной. Пора покупать специальное «железо».

Нитро в действии.

TARGEM GAMES

Уральская студия Targem Games заявила о себе в 2002 году. Одним из первых ее проектов стал автобоевик Ex Machina и его гоночное дополнение – игра «Ex Machina: Меридиан 113». Главное, что отличает работы уральцев, – оригинальный подход к разработке компьютерных игр. И неважно, к какому жанру они относятся – волшебным приключениям или ураганным гонкам.

Студия получила четыре авторитетные награды, в том числе «За лучший дебют», «Лучший игровой дизайн» и «Лучший экшен по версии Gameland Award».



Идем на таран. Грузовик на полосе препятствий.

Какие бамперы, какие фары – стальные красавцы.

Мирные американские пейзажи. Орудия, товсь!

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

БРАТЬЯ-ОГОРОДНИКИ

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
brothersinarms-game.uk.ubi.com/hellshighway
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2008 года

Сериал Brothers in Arms выделяется на фоне конкурентов. Его главное отличие от Medal of Honor и Call of Duty заключается в том, что игрок не ощущает себя неуязвимым и всесильным божеством, которому заботливые дизайнеры уровней преподносят в жертву очередную сотню вяло сопротивляющихся фрицев. Среди всех FPS в декорациях Второй мировой войны творение Gearbox Software меньше других напоминает езду на невидимой вагонетке по скриптовым рельсам с непрерывной стрельбой по движущимся мишеням. За каждый клочок земли приходится сражаться. Причем в одиночку с хорошо обученными солдатами противника под силу справиться только на самом низком уровне сложности. На всех остальных приходится взаимодействовать с напарниками.

Ты возразишь: «Ну и что? В первых частях сериала это смотрелось свежо. Сейчас уже не хочется третий раз подряд бродить по французским деревенькам и искать на тактической карте расположение сил противника. Опять расставлять напарников возле укрытий, после чего приказывать одному отряду открыть подавляющий огонь, а второму атаковать позиции немцев с фланга или зайти в тыл? Увольте. Хочется увидеть новый геймплей». Не поверишь, разработчики приготовили для тебя массу нововведений.

НЕУДАВШИЙСЯ ШТУРМ БЕРЛИНА

В отличие от двух предыдущих частей действие третьей развернется не в Нормандии, а в Голландии. Сержант Мэтт Бейкер и капрал Джо Хартсок из 101-й воздушно-десантной дивизии «Кричащие орлы» успешно проявили себя в День «Д». После трех месяцев отдыха они готовятся к операции Market Garden (в отечественной исторической литературе известна под названием «Огород»).

В августе 1944 года разрозненные немецкие подразделения отчаянно отступали. Командирам союзнической армии казалось, что достаточно нанести решающий удар и война закончится еще до наступления Рождества. Так по крайней мере сообщали учебники... На практике 17 сентября все пошло наперекосяк. Вопреки данным разведки десантники столкнулись не с плохо обученными хозяйственными частями, а с опытными солдатами. Высадка проходила днем, что автоматически сводило на нет фактор внезапности. Доставка подкрепления задерживалась из-за нелетной погоды. Более того, из-за возникшей неразберихи большая часть еды, медикаментов и боеприпасов сбрасывалась авиацией прямо в руки немцам. Несмотря на двукратное численное превосходство, американцы, англичане и чуть позже примкнувшие к ним поляки не смогли выполнить ключевую задачу – захватить город Арнем и переправить танковые колонны через Рейн. Потери

К вооруженным винтовками, автоматами и пулеметами ребятам добавились гранатометчики и минометчики.

Факты

3 вида оружия может взять с собой герой

8 дней продолжалась операция Market Garden

101 дивизия сражалась за «Адское шоссе»

У американских военных принято давать оружию женские имена. Например, этот парень ласково зовет свою ненаглядную базуку Стеллой.

Беззаботные посиделки возле старой мельницы. Далеко не все из этих парней выберутся живыми из голландской мясорубки.

союзников (убитые, раненые и пленные) составили свыше 17 тысяч человек, немцев – 13–15 тысяч.

ПОРАЖЕНИЯ БЫВАЮТ РАЗНЫМИ

События игры прямо затрагивают исторические факты. 101-я дивизия должна была захватить и удерживать стратегически важную высоту в Эйндховене до подхода XXX Британского корпуса. 502-му полку, в котором и служат главные герои новой Brothers in Arms, приказали взять мосты через Нижний Доммель возле города Сент-Уденрод и канал Вильгельмина в Бесте. Первый удалось заполучить без боя, а вот за второй сражение длилось больше суток. 18 сентября совместно с танками Ирландской гвардии американские десантники нанесли сокрушительный удар. За полдня погибло более 300 фашистов, около тысячи сдались в плен.

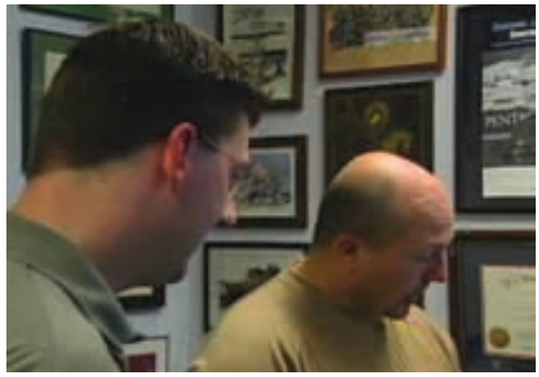
Несмотря на локальные поражения, противники непрерывно атаковали узкий коридор между Эйндховеном и Неймегеном. Солдаты довольно быстро окрестили этот участок дороги адским шоссе. 22 сентября стало поворотным днем. Около 17 часов кампфгруппа Юнгвирта прорвала оборону и сожгла колонну союзнической техники. Потеря трассы автоматически означала неудачное завершение всей наступательной кампании. Впрочем, среди участвовавших в сражении подразделений «Кричащие орлы», пожалуй, лучше всех справились с поставленными задачами.

СТРАНА ТЮЛЬПАНОВ

В Brothers in Arms: Hell's Highway Эйдховен и прилегающие к нему окрестности будут восстановлены в мельчайших подробностях. Виртуальные улицы создаются на основе довоенных фотографий и уникальных снимков, сделанных самолетами-шпионами во время планирования операции. Например, вражеская зенитка будет

УРОКИ ОТ ПОЛКОВНИКА

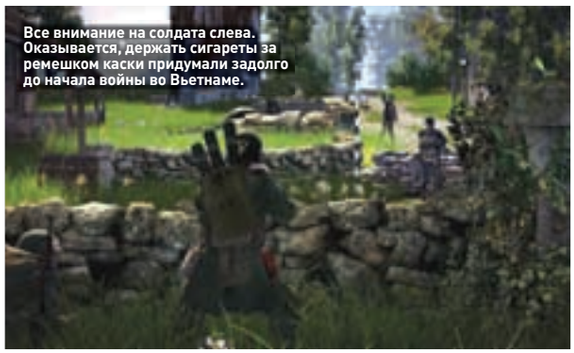
Сотрудники Gearbox Software не собираются понижать градус реалистичности. Совместно с командой художников, программистов и дизайнеров над сериалом трудится консультант Джон Антал (John Antal). Полковник армии США, преподаватель Военной академии в Вест-Пойнте, автор шести книг и более сотни журнальных публикаций по военной истории периодически проводит среди разработчиков уроки, на которых объясняет тактические особенности действий различных родов войск в годы Второй мировой войны.



БРАТСКОЕ ЧТИВО

Не успеет Brothers in Arms: Hell's Highway осесть на полках магазинов, как в продаже появится одноименный приключенческий роман Джона Антала (John Antal). Более чем на 300 страницах автор поведает о приключениях двух главных героев игры: сержанта Мэтта Бейкера и рыжеволосого капрала Джо Хартсока. Уже сейчас несколько интернет-сайтов предлагают оформить предварительный заказ на книгу. Рекомендуемая цена – восемь долларов.

Главное – не повредить велосипеды, а то будет нечего привезти домой в подарок маленьким детишкам.


Все внимание на солдата слева. Оказывается, держать сигареты за ремешком каски придумали задолго до начала войны во Вьетнаме.

Ключевые эпизоды предыдущих частей будут сделаны на новом движке, например сцена гибели радиста Леггета.

НЕТАКТИЧНЫЕ БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Проект Brothers in Arms: Hell's Highway был анонсирован менее двух лет назад. За прошедшее с той поры время разработчики умудрились трижды перенести дату выхода. На первой пресс-конференции в апреле нам обещали выпустить игру через семь месяцев – в ноябре. Однако уже на майской выставке E3 сроки сдвинулись на I квартал 2007-го, а потом и вовсе на его вторую половину. Перед началом рождественских каникул из стана Ubisoft Entertainment пришла печальная новость: релиз откладывается на II квартал 2008 года.

располагаться в игре в том самом месте, где она фактически стояла более 60 лет назад.

Из-за смены театра военных действий разработчиком пришлось внести изменения в геймплей. Теперь большинство сражений разворачиваются не на фоне проселочных дорог, маленьких сельских домиков, полей и деревьев, а в городе. Центральные районы компактно застроены большими зданиями, а под ногами можно разглядеть каждый кирпичик брусчатки. Ближе к окраинам встречаются роскошные особняки с высокими каменными заборами и аккуратно подстриженными кустарниками. Стоит заметить, что дома эти созданы не только для того, чтобы ласкать взгляд. Тебе придется заходить внутрь и зачищать каждую комнату. Причем схватки внутри помещений будут принципиально отличаться от сражений на свежем воздухе. Старые рецепты победы не пригодятся: в узких стенах особо не развернешься и с фланга не зайдешь. Придется придумывать новые трюки.

БАТАЛЬОНЫ ПРОСЯТ ОГНЯ

Раньше в твоем подчинении находилось два отряда пехоты (группа огневого прикрытия и штурмовики). Изредка на помощь приходили танкисты. Теперь постоянно доступны три подразделения. К вооруженным винтовками, автоматами и пулеметами ребятам добавились гранатометчики и минометчики. А еще ты можешь попросить радиста передать в штаб просьбу добавить огоньку. Кстати, за прошедшее время напарники научились перепрыгивать через небольшие ограждения и ползать по-пластунски.

Упростилась система прицеливания. Если ты не стреляешь на ходу, а терпеливо ловишь врага на мушку, то находящаяся вдали цель постепенно приобретет более четкие очертания, а боковой фон, наоборот, размоется. Любители тотального реализма могут убрать с экрана символизирующие степень подавленности противника красные кружочки, индикаторы с направлением движения и прочие подсказки. Все как в реальной жизни: есть боевая задача, как ее выполнить – твоя забота. Приказали уничтожить зенитку – ищи ее. Каким способом – не важно. Кто-то станет прочесывать каждый квартал, кто-то – изучать маршрут движения патрулей и прикидывать примерное местоположение цели. Самые хитрые отследят вспышки в небе и рассчитают примерную траекторию полета снарядов.

Довольно часто на улицах будут встречаться перепуганные мирные жители. Например, в одном из эпизодов из окна высунется мужичок и укажет на спрятавшегося во дворе фрица. Короткая очередь, и враг валится на землю.

В ПОГОНЕ ЗА КИНЕМАТОГРАФИЧНОСТЬЮ

Переход на движок Unreal Engine 3 позволил разработчикам значительно улучшить не только качество графики, но и физику окружающего мира. Раньше пули застревали в первом попавшемся препятствии. Теперь все зависит от оружия, из которого сделан выстрел. M1 Garand пробивает деревянные двери, чего не скажешь о скорострельном, но более слабом M1A1 Thompson. Зато из последнего получится разнести на куски хиленькую оградку в саду или мраморную скульптуру.

Разработчики позаимствовали из Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas динамическую смену стандартного вида «из глаз» на перспективу от третьего лица. Как только герой спрячется за каким-нибудь укрытием, тебе позволят окинуть взглядом все поле боя. В некоторых случаях игра будет автоматически включать режим замедления времени и выбирать наиболее подходящий ракурс камеры. После удачного броска гранаты, например, покажут, как фашисты картинно взлетают на воздух. А вот трое солдат решаются

Ударная волна оказалась настолько сильной, что один из десантников не смог удержать в руке пистолет.

Гранатометчик выстрелил без промаха, теперь очередь за автоматчиками.

Американцы как бы ни при чем и скромно курят в сторонке.

В замедленном режиме можно проследить, куда полетела каждая щепка.

СЛАВНОЕ КИБЕРСПОРТИВНОЕ ПРОШЛОЕ

В середине 90-х годов Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) считался одним из самых сильнейших кибератлетов и долгое время занимал первые строчки в National Compuserve Ladder и EFNet. В те времена будущий генеральный директор Gearbox Software работал дизайнером в 3D Realms Entertainment и постоянно побеждал своих противников в сетевых чемпионатах по DOOM и Duke Nukem 3D. Однажды Джордж Бруссард (George Broussard) после очередного сокрушительного поражения сгоряча поставил на кон в матче-реванше спортивную модель Ferrari, но потом пошел на попятную, несмотря на то что при игре до 100 фрагов Рэнди предлагал своему начальнику стартовать с форой 90.

Переход на движок Unreal Engine 3 позволил разработчикам значительно улучшить не только качество графики, но и физику окружающего мира.

перебежать через улицу, стандартный набор шумов внезапно разрезает фирменный голливудский звук ввинчивающегося в тело куска свинца, асфальт орошают ярко-алые капли, и главный герой подхватывает падающее на землю тело товарища.

ИНТЕРАКТИВНАЯ СЛЕЗОВЫЖИМАЛКА?

Историческая достоверность, реалистичная физика, красивая графика с эффектными сценами, бесспорно, важны, но главная цель команды Рэнди Питчфорда (Randy Pitchford) – показать, как за короткий срок война меняет характеры людей. В некоторых сценах герои не скажут ни слова, зато крупный план физиономии главного героя выжмет слезу не хуже, чем голливудские фильмы сходного сюжета. Вот Мэтт Бейкер осматривает незнакомое помещение, поднимает лежащие на столе очки-велосипеды и, слегка опустив веки, вспоминает погибшего в Нормандии радиста Леггета. Тогда он только начинал карьеру военного, теперь война для него – череда глупых смертей, погибшие друзья и разрушенные судьбы.

Как обещают разработчики, игра будет изобиловать подобными психологическими штучками. Насколько они уместны в FPS, главная задача которого не давить на и без того уставшего игрока, покажет практика. Если авторы не переборщат с эмоциональностью, то у Brothers in Arms: Hell's Highway есть все шансы стать настоящим хитом. **PG**

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ

В начале января Gearbox Software выделила 50 тысяч долларов на проведение специальной обучающей программы в техасском Southern Methodist University. Разработчики не ограничились финансовым участием в проекте. В течение 17 месяцев они будут учить студентов премудростям игростроения. Деньги на ветер? Вовсе нет – команда Рэнди Питчфорда (Randy Pitchford) таким способом ищет молодые таланты. Причем вполне успешно. Так, в 2004 году ряды компании пополнили 15 выпускников университета.

ТЕКСТ: НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Любимые цвета темных эльдаров – серый и лиловый.

Темная материя творит на поле боя чудеса. Мрачные.

ЛОВЦЫ ДУШ

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Iron Lore Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thq.com
ДАТА ВЫХОДА
Март 2008 года

Общеизвестно, что Warhammer 40.000 – это культ. С выходом Dawn of War к нему присоединилось большое количество новых приверженцев, которым нужен был другой, нежели раскраска игрушечных солдатиков, повод погрузиться во время жестоких чудес – в придуманное Games Workshop 41-е тысячелетие. Как результат, у Dawn of War есть многочисленная и преданная аудитория, которая проглотит на лету любое количество дополнений. Два – это не цифра. Давайте третье! Что, еще не готово? Ну дайте хоть кусочек! Когда ты будешь держать в руках этот номер, игра (если не объявится в наших краях какой-нибудь Монстро) уже появится в магазинах. Но не писать об ожиданиях не можем, ведь это «Ворхаммер»!

Морпехи обрекли себя на ужасную участь.

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ЗЛО

Демо Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm – это действительно малая часть того, что нас ждет в полной версии игры. За пределами прообника оказалась одна из двух новых фракций – перерабатывающие ресурсы в «веру» Сестры битвы (Sisters of Battle), сочиненные GW для того, чтобы ввести в свою подозрительно мужественную вселенную женщин как таковых. Вне демо – стратегический режим с переброской войск и захватом территорий на четырех планетах и трех лунах системы Каурава, изо-

Еще одна характерная черта темных эльдаров – любовь к популярной ныне в научных кругах темной материи.

Факты

2 новых уникальных ресурса

7 небесных тел для захвата

9 играбельных сторон

лированной внезапным варп-штормом. Зато у нас есть возможность почувствовать себя темными эльдарами (Dark Eldar), а играть за них весьма увлекательно.

Дело в том, что у меня до сих пор не было любимой условно злой расы в Dawn of War. Орки похожи на странствующий цирк, некроны не вызывают эмоций, Хаос… просто не нравится. Все эти колючки, безвкусная униформа, самоувечение… Наслушавшиеся плохих богов космические десантники не чувствуют себя комфортно в The Eye of Terror – наверное, в глубине души переживают, что предали своего папочку-императора. А вот виновники появления красного пятна на галактическом небе – темные эльдары – склонились ко Злу со вкусом. Их пороки близки и понятны. Высасывание чужой жизненной энергии, работорговля, гладиаторские бои, сексуальная эксплуатация.

ПОРЧА И НАТИСК

Мобильность – едва ли не основная черта космодроу – лежит в основе их боевой тактики. Большинство юнитов передвигаются быстро, а прыгать через препятствия умеет не только специальный вид пехоты, но и десантная платформа, на которую можно грузить обычных пеших воинов. Темные эльдары вряд ли подходят любителям отсиживаться в обороне. Стационарной артиллерии – помимо той, которая возводится на стратегических точках, – у них нет, а уникальная «магия» лучше работает во время атаки на неприятельские позиции. Для того чтобы разъедать вражескую броню и портить здания, резко снижать мораль вражеских юнитов, блокировать их спецспособности и просто отнимать жизнь, требуется soul essence. «Эссенция души» светится лиловым над трупами противников и собирается очень эффективным в ближнем бою (благодаря паре клешней) юнитом под названием Talos. Рабы-строители тоже могут собирать ценный ресурс, но им лучше делать это на базе, благо у загончика для невольников есть пыточная, поставляющая свежее душемясцо.

Насылать «душевную» порчу очень удобно: все кнопки висят на главной панели и не нужно сначала выцеливать юнит с соответствующими способностями, как это приходится делать, играя за остальные расы (кроме тау, которые вообще не используют психокинез). Вдобавок использующие soul essence способности темных эльдаров не имеют радиуса действия и могут быть применены в любой момент на любом видимом участке карты.

Из войск темных эльдаров легко составить универсальную атакующую группу, способную при поддержке «магии» быстро равнять с землей здания, эффектно расправляться с огромными толпами пехоты (подрывая на корню любимую тактику AI), отстреливать технику. В целом появление авиации не революционизирует геймплей Dawn of War (одновременно появилась мощная ПВО), зато у темного эльдарского самолетика под названием Raven есть способность вырубать механические юниты и турели на некоторое время. Бесценно!

То, что Soulstorm разрабатывала не сама Relic, а Iron Lore, не должно было сказаться на качестве игры – и, судя по демоверсии, не сказалось. Разве что вступительный ролик, на который нам дают взглянуть, не дотягивает до того, великого, из оригинальной Dawn of War. **PG**

СПОРТСМЕНКИ И КОМСОМОЛКИ

Внешний вид темных эльдаров (особенно женских особей) дает возможность прочувствовать, что боги, в частности Слаанеш (Slaanesh), темная богиня половой распущенности, очень даже могут появляться в результате действий смертных. Наряды воинов и воительниц недвусмысленно намекают на характер этих действий. Садо-мазо для темных эльдаров – не форма досуга, а стиль жизни. Иначе на супер юните Dais of Destruction не сидели бы две рабыни в декоративных кандалах и купальниках «Лея в гостях у Джаббы».

Признак близящейся развязки – угрозы вражеского генерала.

Защипать клешнями танк? Запросто!

ПО МИНИМУМУ

В демоверсии всего две миссии. Одна из них представляет собой обычную драку на многопользовательской карте. Во второй нужно штурмовать район, в котором окопался единственный доступный в демо враг – космические морпехи. И это очень похоже на Dark Crusade, предыдущее дополнение к Dawn of War, – перед битвой нам показывают ролик, в котором противник раскрывает свои замыслы, после битвы – сцену гибели вражеского командующего.

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

THE AGENCY

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ЖАНР ИГРЫ
MMOFPS
ИЗДАТЕЛЬ
Sony Online Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
SOE-Seattle
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
theagency.station.sony.com
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Мэт Уильсон (Matt Wilson), продюсер многопользовательской RPG Mythica

Заявление о том, что судьбы государств вершат не народные массы, а отдельные выдающиеся личности, в общем, не лишено смысла. Правда, не все стараются засветиться в теленовостях или произнести зажигательную речь, вскарабкавшись на броневик. Самые ответственные решения принимаются в ходе закулисных игр с участием тайных агентов, о существовании которых обыватели подчас и не подозревают.

Многопользовательский шутер The Agency посвящен будням секретных спецслужб, опутавших шпионской паутиной весь земной шар. Разработчики предлагают тебе вступить в ряды одной из двух организаций – североамериканской United Nations Intelligence and Tactical Experts (U.N.I.T.E) или африканской Paramilitary Global Operations Network (ParaGON). Первая стоит на страже справедливости и демократии, предотвращая теракты в самых отдаленных уголках планеты, вторая работает с теми, кто больше заплатит. Костяк U.N.I.T.E. составляют профессиональные агенты, которых обслуживает целая армия гениальных ученых, денно и нощно изобретающих фантастическое оружие. ParaGON, в свою очередь, опирается на беспринципных наемников, компенсирующих дефицит технологических ноу-хау грубой силой и обилием старой доброй взрывчатки.

Привлекательность для девушек дороже жизни, поэтому бронежилетам они предпочитают кожаные майки.

КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Впрочем, от выбора стороны зависит не столько стиль игры, сколько до-

Шутер The Agency посвящен будням секретных спецслужб, опутавших своей паутиной весь земной шар.

Факты

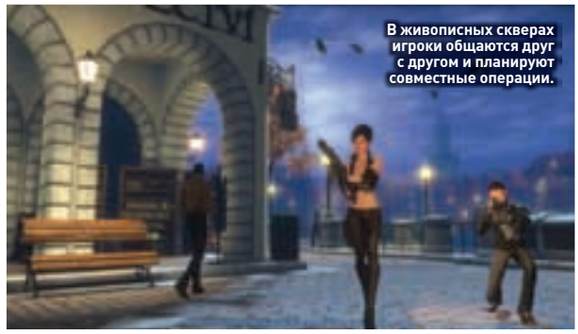
2 противоборствующие шпионские организации

32 игрока вмещает арена для PvP-баталий

15 минут занимает самая короткая операция

ЛИЧНАЯ ГВАРДИЯ

Помимо взрывающихся зубочисток и отравленной жвачки в распоряжении каждого агента есть, представь себе, «оперативники» (Operatives). Они представлены в виде коллекционных карт, которые выдаются за успешное выполнение заданий. Одни открывают доступ к более продвинутому транспорту, другие снабжают шпиона ценной информацией, третьи конструируют хитроумные устройства по имеющимся чертежам – вариантов масса. «Оперативниками» можно обмениваться с другими игроками или дарить их друзьям.



В живописных скверах игроки общаются друг с другом и планируют совместные операции.

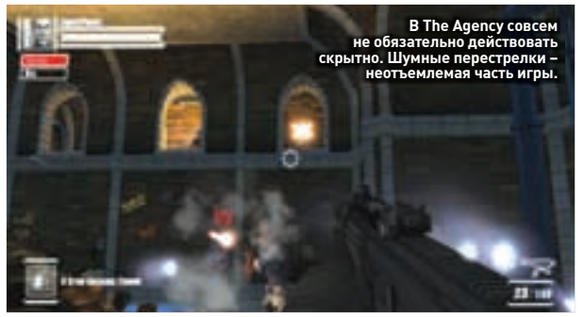
ступ к тем или иным шпионским приспособлениям. Тактику выполнения сверхсекретных заданий каждый выбирает сам, руководствуясь личными предпочтениями. Главное – принять решение до начала миссии, поскольку штурмовик и диверсант получают разную экипировку: в специальном шпионском костюме особо не погеройствуешь, а в тяжелом бронежилете не получится спрятаться, поэтому в ходе операции стиль ведения боевых действий лучше не менять.

Боевые задачи подразделяются на три группы – каждый сможет выбрать то, что ему по душе. Тем, кто перед сном привык устраивать непродолжительные марш-броски с винтовкой, авторы готовят стремительные 15-минутные вылазки. Для более серьезной публики предназначены комплексные миссии, выполнение которых занимает полчаса или час, ну а самых преданных поклонников плаща и кинжала ждут сложные задания, которые растянутся на всю ночь. Браться за них в одиночку равносильно самоубийству, поэтому разработчики предусмотрели ряд мест в виртуальных городах, где агенты смогут пообщаться друг с другом и договориться о совместных мероприятиях.

В ДУХЕ БОНДИАНЫ

Матерые диверсанты получат право на организацию собственных сетей (Networks), по сути идентичных привычным кланам. В качестве награды за такую самостоятельность им откроются специальные миссии, в которых два сообщества должны выполнять задания на скорость. Победа той или иной команды зависит в первую очередь от личных навыков самих игроков. Традиционного для ролевых проектов классового неравенства в The Agency нет, так что тебе не придется сутками прокачивать персонажа, чтобы драться на равных с ветеранами, – достаточно развить собственную реакцию и меткость. Водительские навыки также не помешают: в планах у разработчиков значатся поезда, самолеты, катера и другие транспортные средства, которые пригодятся как для быстрых перемещений по виртуальным просторам, так и для особо напряженных сражений.

В перерывах между битвами агенты посещают казино. Богатая коллекция азартных игр призвана отвлечь бойцов от мрачной действительности, а заодно разнообразить шпионские будни. Так, в увеселительных заведениях отирается немало подозрительных типов, готовых подкинуть нестандартный заказ. Успешные перевороты и теракты поощряются золотыми, серебряными и бронзовыми медалями, от которых зависят позиции участников в общем интернет-рейтинге, хотя агентурные интриги сами по себе выглядят достаточно заманчиво, и лучшим призом для напичканного гаджетами шпиона станет блистательное осуществление сложной диверсии. **PG**

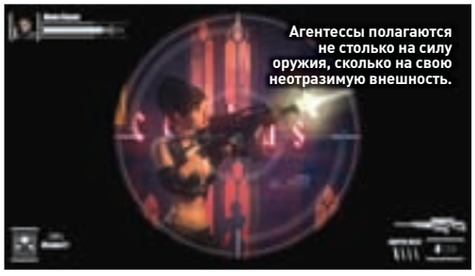


В The Agency совсем не обязательно действовать скрытно. Шумные перестрелки – неотъемлемая часть игры.

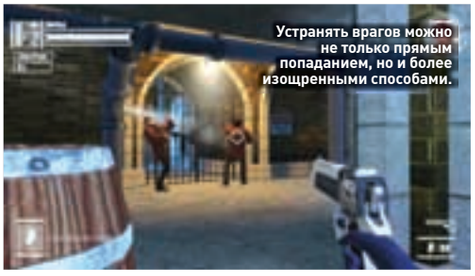
МЕСТА ВСЕМ ХВАТИТ!

Вселенная The Agency организована таким образом, чтобы каждый участник баталий чувствовал себя комфортно. Она поделена на инстансы – специальные участки, где разворачиваются действия в рамках того или иного задания. Одинокий шпион или команда из четырех диверсантов попадают в свой микромир, не сталкиваясь с другими игроками. Исключение составляют арены для PvP-сражений, вмещающие более 30 охотящихся друг на друга героев.

Разработчики используют популярный графический движок Unreal Engine 3.0.



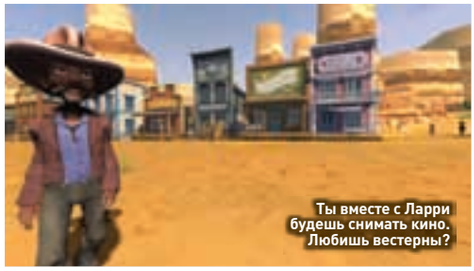
Агентессы полагаются не столько на силу оружия, сколько на свою неотразимую внешность.

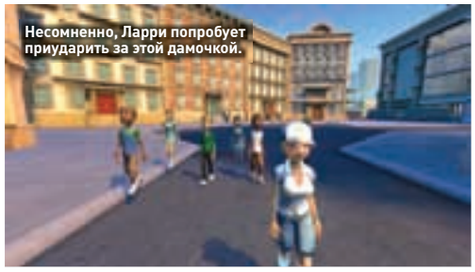


Устранять врагов можно не только прямым попаданием, но и более изощренными способами.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

Движок Unreal 3 входит в джентльменский набор современного игродела.


Ты вместе с Ларри будешь снимать кино. Любишь вестерны?


Несомненно, Ларри попробует приударить за этой дамочкой.

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

69 СПОСОБОВ СНЯТЬ КИНО И ДЕВУШКУ

ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi Games
РАЗРАБОТЧИК
Team 17
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.leisuresuit-larry.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Мартин Браун (Martyn Brown), глава и сооснователь Team 17

Признаться, я всегда мечтал хоть ненадолго стать главным героем американской молодежной комедии. Конечно, пришлось бы пережить ряд неприятных моментов: например, оказаться голым на публике или защемить причинное место молнией и практически наверняка – рысцой нестись в туалет, по ошибке приняв слабительное. Однако награда стоит мучений. В конце фильма самая красивая девушка колледжа одарила бы меня глубоким поцелуем и ночью страстной любви. Если ты, как и я, не прочь оторваться от «Американского пирога» и «Суперперцев», не пропусти Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Там будет все, ради чего ты смотришь такие фильмы: нелепые ситуации, пикантные шуточки и батальон соблазнительных актрисок.

Кинокомпания Laffer Studios представляет: «Титаник 2»!

ГОСТИ ИЗ ПРОШЛОГО

Серии Leisure Suit Larry уже более 20 лет. Квесты о похотливом неудачнике Ларри Лаффере пользовались большим успехом в XX веке, но позднее случился кризис жанра, и об LSL на время позабыли. В 2004-м Vivendi Games попыталась реанимировать сериал, но потерпела фиаско. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude о юном племяннике Лаффера Ларри Лавэйдже оказалась сборником быстро надоедающих мини-игр, и ни юмор, ни эротика не спасли ее от гнева фэнов. Мы было думали: пора прощаться навсегда, но Ларри живуч и уже второй раз выбирается из братской могилы, где похоронены герои многих популярных в прошлом квестов.

Продюсеры игры четко определяют жанр Leisure Suit Larry: Box Office Bust – это приключенческий экшен в духе американских молодежных комедий. Разумеется, не обойдется без головоломок, однако их будет немного, причем элементарных. Игра не нацелена на преданных поклонников LSL, она – для широкой публики. Поэтому бал правит ширпотреб: движок Unreal 3 (куда без него), открытый геймплей (успех клонов Grand Theft Auto красноречиво свидетельствует о популярности «песочницы» у современных геймеров), множество знаменитостей в кадре и совершенно

Ларри второй раз выбирается из братской могилы, где похоронены герои многих популярных в прошлом квестов.

Факты

8 -я игра в серии

11 знаменитостей в актерском составе

2 Ларри: старый Лаффер и юный Лавэйдж

ЛАРРИ – ЧЕЛОВЕК-ПАУК

Желая сделать Leisure Suit Larry: Box Office Bust интересной для широкой аудитории, создатели игры привлекли к проекту дюжину звезд средней руки. Свою внешность и голос персонажам подарят такие красотки, как Шеннон Элизабет (Shannon Elizabeth), Кармен Электра (Carmen Electra) и Никки Кокс (Nikki Cox). Что касается главного героя – Ларри Лавэйджа, то его озвучит пока еще малоизвестный актер Джош Китон (Josh Keaton) (человек-паук в новом мультсериале The Spectacular Spider-Man).

неутомительный, разнообразный игровой процесс. Побродил по окрестностям, покатался на авто, попрыгал-побегал по поручениям, осилил забавную мини-игру – пора и титры запускать.

МАЛЬЧИК ДЛЯ БИТЬЯ

Информации о Box Office Bust пока немного. Главным героем игры вновь станет юный Ларри Лавэйдж, племянник «старого» Ларри. Младшенький учится в колледже и на время летних каникул устроился «мальчиком на побегушках» в киностудию своего дяди. Вскоре Ларри выясняет, что среди работников Laffer Studios есть «двойной агент», продающий чужие секреты конкурентам-киномагнатам и желтой прессе. Голливудская киностудия с ее избалованными звездами и порочными wannabe-актрисами – идеальное место для комедии положений, так что сценаристу Аллену Коверту (Allen Covert), автору неплохой комедии про бета-тестеров «Мальчик на троих», не пришлось высасывать сюжет из пальца. Например, по просьбе знаменитого актера Ларри будет фотографировать переодевающихся старлеток, чтобы плейбой смог выбрать, с кем из них ему стоит замутить. В другой миссии Лавэйдж поможет бывшей порнозвезде, решившей сниматься в серьезном кино, избавиться от порочащих ее репутацию улик. И конечно, юноше представится возможность снять собственный фильм. Простейший встроенный видеоредактор позволит геймерам делать любительские короткометражки и выкладывать их в интернет.

ПРО ЭТО

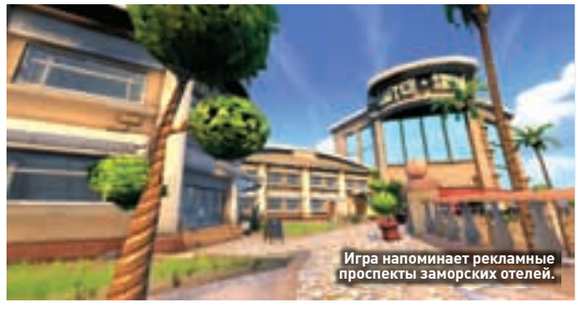
Разработчики уверяют: Box Office Bust не оставит равнодушными верных поклонников Leisure Suit Larry и одновременно привлечет новую аудиторию. Первым, дескать, придется по вкусу юмор, вторым понравится незамысловатый, но увлекательный геймплей, соответствующий стандартам современности. А вот ню в Box Office Bust не будет. Совсем. Да, ребята, я серьезно. Сами знаете, насколько строги нравы и порядки сейчас на Западе. Стоит только в кадре мелькнуть неприкрытой женской груди, как игра немедленно получает суровый рейтинг «Только для взрослых» и автоматически исчезает с прилавков магазинов крупных торговых сетей. Пошлые шуточки Ларри и грязные намеки сексапильных актрис – все, на что могут надеяться любители клубнички. Каковы времена – таков и Ларри, друзья. **PG**

Новый LSL неуловимо напоминает The Movies.

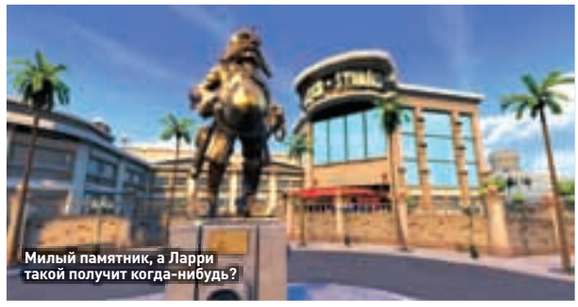
TEAM 17 ОСТОЧЕРТЕЛИ ЧЕРВЯКИ

LSL: Box Office Bust разрабатывает английская студия Team 17, хорошо всем знакомая по культовому сериалу Worms. Похоже, ребятам надоело зарабатывать исключительно на червяках и они расценивают свое знакомство с Ларри как большую удачу. Крупный бюджет, движок Unreal 3, уморительно смешной сценарий – вот, по мнению работников Team 17, козыри нового LSL. Разработка длится уже более двух лет и будет завершена этой осенью.

Кажется, Box Office Bust будет самой целомудренной игрой серии.



Игра напоминает рекламные проспекты заморских отелей.



Милый памятник, а Ларри такой получит когда-нибудь?

Девушка успела вовремя заметить приближающуюся опасность, а вот лежащему на пороге седому дядечке повезло меньше.

Никто не спешит выходить на улицу.

POSTAL 3

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО ЧУВАКА

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Running With Scissors, TM Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 12
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
ru.akella.com/Game.aspx?id=1851
ДАТА ВЫХОДА
Зима 2009 года

Сейчас никого не удивишь новостью о том, что какой-нибудь американский политик в очередной раз объявил крестовый поход против той или иной компьютерной игры. От заискивающих перед избирателями поборников нравственности пострадали авторы трех последних частей *Grand Theft Auto* и *Manhunt*. Впрочем, еще раньше досталось создателям *Postal*.

ВОПРЕКИ СЕНАТОРУ

Гневные публикации в прессе с просьбой оградить детей от «неправильных» игр появились еще в конце 80-х годов. В сравнении с шумом, который поднял сенатор Джозеф Либерман (Joseph Lieberman), спокойные рассуждения журналистов об обилии крови в Mortal Kombat и о сексуальных сценах в Swedish Erotica: Custer's Revenge покажутся пустяком. Как ни странно, фраза кандидата на пост вице-президента от Демократической партии: «Это – худший продукт американского общества» – только увеличила число покупателей. Сработал эффект запретного плода: всем хотелось узнать, за что политик так невзлюбил дебютное творение Running With Scissors.

Неутихавшая шумиха только подхлестнула разработчиков. Вторую часть они делали без оглядки на общественное мнение. Винс Дези (Vince Desi) и компания наплевали на социальные устои и хорошенько высмеяли в Postal 2 звездно-полосатое общество с ее «истинно верными» культурой и системой жизненных ценностей, но при этом не переступили тонкую грань между едкой сатирой и откровенной похабщиной. Задолго до выхода игры несколько организаций провели акции протеста. Возмущались и американские «зеленые», и голландские «голубые».

А что началось после релиза! Разработчиков обвинили едва ли не во всех смертных грехах. Многие крупные издательства не решились распространять игру. В конечном итоге на сцену вышла малоизвестная компания Whiptail Interactive. Зато в России у Postal 2 проблем не возникло. Отечественное издательство «Акелла» локализовало игру, общий тираж проданных копий которой со всеми дополнениями и переизданиями на сегодняшний день приближается к миллиону экземпляров. Со временем даже появился специальное «русское» дополнение «Штопор Жж0т» от отечественной студии Avalon Style Entertainment.

ПОРА ЭКСПЕРИМЕНТОВ

Авторы не собираются отказываться от своего фирменного стиля и в Postal 3. Над продолжением сериала трудятся сразу две компании: Running With Scissors и внутреннее подразделение «Акеллы» TM Studios. Интернациональную команду разделяют тысячи километров. Когда аризонцы из города Тусон ложатся спать, их московские коллеги торопятся в офис. Но это не мешает подопечным Винса Дези и Андрея Белкина работать в связке. Первые полностью отвечают за сценарий, дизайн, режиссуру скриптовых роликов и часть арта, вторые занимаются производством моделей персонажей, уровней, программированием геймплея и общей сборкой проекта.

Американско-российский тандем сдал на свалку Unreal Engine 2 и лицензировал у Valve Software последнюю версию движка Source с HDR (High Dynamic Range) и прочими современными наворотами. На что способна эта графическая технология, ты мог оценить благодаря недавно вышедшему сборнику The Orange Box.

Казалось бы, вид от первого лица напрашивается сам собой – все предыдущие игры на базе Source использовали именно такую перспективу, да и во втором эпизоде сериала мы смотрели на мир глазами героя. Ан нет. Создается ощущение, что разработчики, словно комсомольцы из борода-

Специальная программа учитывает массу параметров и автоматически подбирает необходимые аудиофайлы.

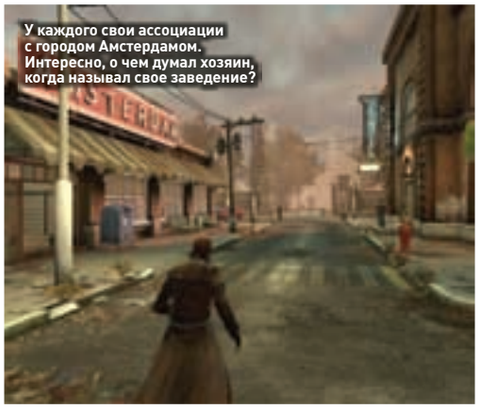
Факты

3 необычных способа прохождения одиночной кампании

10 больных кошек надо поймать в одной из миссий

6 разновидностей неигровых персонажей

По закону за убийство полицейского полагается более строгое наказание.


У каждого свои ассоциации с городом Амстердамом. Интересно, о чем думал хозяин, когда называл свое заведение?

Пример того, как качество побеждает количество: лучше быть одному с пулеметом, чем вместе, но с пистолетами.

того анекдота, специально создают себе максимум трудностей, чтобы после успешно их преодолеть. В Postal 3 камера невидимого оператора располагается за спиной главного героя на манер Resident Evil и Tom Clancy's Splinter Cell. Благодаря этому мы сможем в полной мере насладиться красотой окружающего мира.

СТАРОЕ И НОВОЕ

Действия дополнения Postal 2: Apocalypse Weekend закончились, когда главный герой игры Чувак уничтожил Парадайз ядерным взрывом. События третьей части развернутся в другом аризонском городе, Катарсисе. Центральные улицы построили в 50-е годы прошлого столетия, а спальные районы – относительно недавно. Так что не удивляйся, если одни кварталы напомнят тебе картинку из старых голливудских фильмов, а другие – из современных.

Стилистически игра похожа на урбанистический вестерн с Чуваком вместо Клинта Иствуда в главной роли; сексшопами, магазинами, закусочными и пивными барами вместо салунов и грудастыми postal babes в качестве телохранителей. В общем, окружающий мир существенно изменится. Прежним останется только внешний вид героя. Он по-прежнему не спешит сбривать свою козью бородку, носит кожаный плащ, не расстается с солнцезащитными очками и живет в тесном трейлере.

АНАЛИЗИРУЙ ЭТО

Периодически Чувак будет наведываться к психотерапевту. Содержание беседы зависит от действий игрока. Например, если ты устраивал пожары, то темой сеанса неизбежно станет огонь. Специальная программа учитывает массу параметров и автоматически подбирает необходимые аудиофайлы. В итоге возникает ощущение, что перед тобой не трехмерный болванчик, действующий в строгом соответствии со скриптами, а настоящий психоаналитик.

ВО ВСЕМ ВИНОВАТЫ ИГРЫ?

У большинства геймеров сериал Postal ассоциируется с отвязным юмором. А вот у сидящих возле подъездов всезнающих бабушек – с резней на Большой Бронной. Виной тому падкая на дешевые сенсации отечественная желтая пресса. 11 января 2006 года двадцатилетний москвич Александр Копцев ворвался в синагогу и нанес ножевые ранения девяти прихожанам. Журналисты поспешили раструбить, что среди прочих игр в квартире налетчика милиция нашла диск с Postal 2. Но пресса почти не упоминала обнаруженную в комнате подростка запрещенную нацистскую литературу.

ПОЧТАЛЬОН-МАНЬЯК

20 августа 1986 года в городке Эдмонде (штат Оклахома) 45-летний почтальон Патрик Шеррилл (Patrick Sherrill) убил 14 и ранил шесть коллег по работе, а затем покончил жизнь самоубийством. В последующие 11 лет в различных странах (преимущественно в США) произошло 19 подобных случаев, причем пять из них – в почтовых отделениях. Словосочетание go postal вошло в обиход в 1993 году с подачи журналистов из St. Petersburg Times (нет, это не русское издание – газета издается во Флориде). Под ним подразумевается массовые убийства, совершаемые простыми обывателями.

Попробуйте после этого назвать барсука мирным и милым животным.

Никаких проблем бы не было, если бы Чуваку вовремя принесли фирменный коктейль.

Разработчики не боятся высокого возрастного рейтинга, поэтому крови в игре будет немало.

ОЧЕРЕДЬ ЗА ХИТОМ

На прошедшей в начале ноября 2007 года выставке «ИгроМир» Postal 3 пользовалась большой популярностью. Около узкого прохода столпилось столько зрителей, что пришлось призывать на помощь милиционеров. Слово Винсу Дези (Vince Desi): «Творилось безумие. Мне жаль тех, кто стоял в очереди, – я сам ненавижу стоять в очередях. Презентация проходила в большом зале с одной дверью, так что на входе было жарко. Но я надеюсь, что оправдал ожидания наших поклонников. Я давал автографы и не отказывался сфотографироваться».

Любой диалог состоит из пяти частей: вступления, краткого подведения итогов предыдущей встречи, основной беседы, оценки действий и заключения. В конце каждой встречи герой получит совет по улучшению собственной жизни. В общем, всякий раз нас будут наставлять на путь истинный. Если после этого политики попробуют сказать, что героя вынудили совершать злодеяния, можно будет смело назвать их лгунами. Только ты решаешь, становиться тебе кровавым маньяком или вести нормальный образ жизни. Благо в городке Катарсисе есть чем заняться. Джедаи пойдут помогать местной полиции бороться с наркомафией. Любители «темной стороны силы» подружатся с экологическими фанатами или арабскими террористами. Можно не становиться ни на чью сторону, а просто бродить по улочкам в поисках очередного приключения и тратить деньги на всякую ерунду.

РУССКИЙ СЛЕД

Разработчики постараются, чтобы среди местных жителей мы не встретили ни одного клона. Условно всех персонажей разделили на шесть категорий: белых мужчин и женщин, латиноамериканцев, негров, азиатов и «гостей» со Среднего Востока.

Running With Scissors и TM Studios не собираются выпускать две версии игры: одну для североамериканского, а другую для российского рынка. Postal 3 выйдет одинаковой во всех странах. Игра будет ориентирована на преимущественно на американцев: арабские террористы, мексиканцы-нелегалы, исковерканные названия магазинов, журналов и различных продуктов питания, смешные вывески и надписи на стенах... Однако в ней найдется место для типично русских шуток и даже для отечественной звезды. Какой именно – секрет. Мы упорно пытались выведать тайну у Андрея Белкина, но он молчал как партизан.

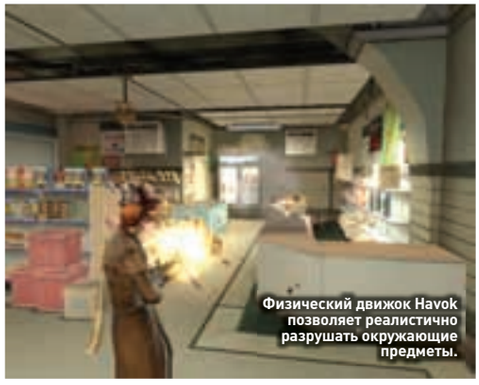
СВОЙ ПУТЬ

В январе 1996 года сотрудники Running With Scissors едва ли могли представить, что их проект станет культурным явлением. Со временем у сериала появилась армия преданных фанатов, а компания Винса Дези стала флагманом независимых разработчиков. Ребята 12 лет гнут свою линию, не желая плыть по течению.

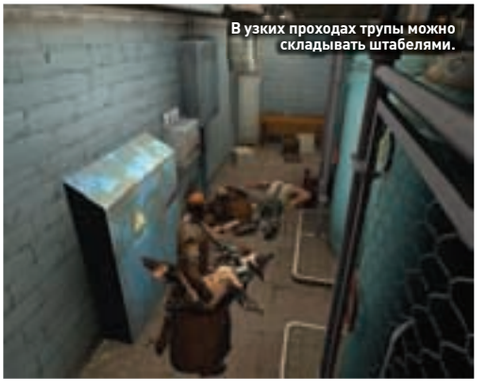
В какой другой игре можно проводить задержание преступников, безнаказанно насаживать кошку на ствол автомата вместо глушителя, прилюдно мочиться на улице, дрессировать собак и использовать бешеного барсука в качестве оружия ближнего боя? Главное – помнить, что перед тобой не инструкция к применению, а лишь интерактивное развлечение с большой свободой действий, обильно приправленное пошловатым юмором и политической сатирой.

Авторы не скрывают, что делают трэш. Но не стоит воспринимать это слово в штыки. Трэш, как и колбаса, бывает разных сортов. В индустрии развлечений давно научились отделять мух от котлет. С одной стороны, есть известные только ярым фанатам «Кровососущие уроды», «Токсичный мститель» и прочие произведения студии Troma Entertainment, с другой – «Зловещие мертвецы» и «Живая мертвечина». По своей сути все перечисленные ленты являются мусором, но это нисколько не помешало двум последним оставить заметный след в истории мирового кинематографа, а их авторам Сэму Рэйми (Sam Raimi) и Питеру Джексону (Peter Jackson) войти в число лучших режиссеров планеты. Дело не в названии, а в содержании. Каким оно будет в Postal 3 – увидим следующей зимой. PG

Когда аризонцы из города Тусон ложатся спать, их московские коллеги торопятся в офис.


Физический движок Havok позволяет реалистично разрушать окружающие предметы.

Толстый мужик в майке плевать хотел на Чувака с пулеметом в руках.


В узких проходах трупы можно складывать штабелями.

ВОЙНА БУДУЩЕГО НАЧНЕТСЯ СЕГОДНЯ

СРАЖАЙТЕСЬ В ОНЛАЙНЕ
НА КАРТАХ С ПОДДЕРЖКОЙ ДО 32 ИГРОКОВ

ЛЕТАЙ, УПРАВЛЯЙ И СТРЕЛЯЙ
60 ВИДАМИ ОРУЖИЯ И БОЕВОЙ ТЕХНИКИ

В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ 2008

FRONTLINES
FUEL OF WAR

WWW.FRONTLINES.COM

THQ

THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED
NVIDIA

GameStop
power to the players

KAOS STUDIOS

Games for Windows

PC DVD-ROM

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru.

© 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries© 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@buka.ru). Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2).

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ, ВАЛЕНТИН ЛЕБЕДЕВ

SPACE SIEGE

ЖАНР ИГРЫ: Role-Playing Game
ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2008 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.spacesiege.com

В последнее время в Сети ходят слухи о том, что Gas Powered Games занимается второй частью Supreme Commander. Однако Крис Тейлор (Chris Taylor) и К° сделали хитрый ход конем: вместо ожидаемого сиквела они анонсировали два абсолютно новых проекта. Первый – Space Siege.
В конце XXII столетия люди отправились на поиски других планет, прихватив солидный запас полезных ископаемых. В январе 2199 года исследователи наткнулись на высокоразвитую расу Карак. Инопланетяне быстренько разобрались с незваными гостями, а затем на всякий пожарный уничтожили Землю. В живых остался лишь экипаж огромного космического корабля. Счастливчикам удалось покинуть планету за несколько мгновений до ее гибели. Нетрудно догадаться, что именно им предстоит отомстить за гибель миллиардов людей. Главная роль достанется робототехнику Сету Уокеру. По ходу игры он сможет совершенствовать свои способности с помощью специальных имплантатов. Но, перед тем как встроить в тело очередную штуковину, ему придется сделать нелегкий выбор: превращаться в бездушного киборга и терять доверие своих товарищей или остаться человеком, но зато сохранить сложившиеся отношения.
Разработчики обещают предоставить тебе полную свободу. Можешь спуститься на нижний ярус и установить мины, после чего заманить врагов в ловушку или занять удобную позицию наверху и закидать инопланетных тварей гранатами.

DEMIGOD

Второе творение Gas Powered Games называется Demigod. На создание игры разработчиков вдохновила популярная среди поклонников сетевого режима Warcraft 3: The Frozen Throne любительская модификация Defense of the Ancients, которая в свою очередь базируется на Aeon of Strife для старичка StarCraft. Главная особенность DOTA заключается в том, что тебе не надо собирать ресурсы и строить здания. Под твоим контролем находится лишь один герой, который путешествует по карте, уничтожает слабых противников и тратит добытое золото на улучшение экипировки. Набравшись сил, друзья-товарищи атакуют базу противника.
Demigod напоминает слоеный пирог из трех жанров (RTS, Action и RPG). Ты выбираешь одного из нескольких полубогов, исследуешь просторы огромного мира, сражаешься с многочисленными врагами и постепенно совершенствуешь свои навыки. Геймплей напрямую зависит от умений персонажа. Отдельные личности бьются в одиночку, другие полагаются на помощников. Например, ходячий замок не так хорош в ближнем бою, как титан, но умеет за короткий срок произвести несколько отрядов юнитов, которые тут же набрасываются на врага. Во время сражений ты будешь сосредоточен исключительно на управлении своим полубогом – всякой мелочовкой займется искусственный интеллект. За каждую победу полагается энное количество очков опыта и золота (для покупки новой экипировки или юнитов).

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.gaspowered.com/demigod

PROJECT ORIGIN

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: Отсутствует

Изначально проект называли F.E.A.R. 2, хотя официально Monolith Productions не могла дать своему детищу такое имя. Дело в том, что права на торговую марку сейчас принадлежат не создателям первой части, а издательству Sierra Entertainment. Чтобы лишний раз не искушать падких на легкие деньги юристов, разработчики провели среди фанатов конкурс на лучшее название игры. Победил вариант Project Origin. Впрочем, смена имени нисколько не повлияла на сюжет и геймплей. События игры начнутся примерно за 30 минут до финальной сцены из оригинальной F.E.A.R. Перестрелки с противниками (наконец-то вояки научились ругаться не только нецензурным словом на букву f) станут еще более жестокими. Разорвавшаяся поблизости граната превращает тело в мясной фарш (иногда осколки отсекают конечности), из перебитой артерии хлещет ярко-алая жидкость. Увеличится количество сцен, в которых необходимо взаимодействовать с интерактивным окружением. Например, на стартовом уровне нужно убрать преграждающую проход каталку. Аккуратно отодвинуть ее от двери или с грохотом свалить на пол – ты выбираешь сам.
Увы, пугать нас будут хорошо проверенными способами: скрипами и шорохами, потусторонними голосами, внезапно появляющимися перед носом или за спиной тварями. Самым загадочным персонажем остается девочка Альма. Она то убивает солдат, то непонятно по каким причинам спасает жизнь главному герою.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

DEATH TRACK
ВОЗРОЖДЕНИЕ

1С ФИРМА «1С»

SKY FALLEN

© 2007 ЗАО «1С» [illegible] © 2007 [illegible] Все права защищены.

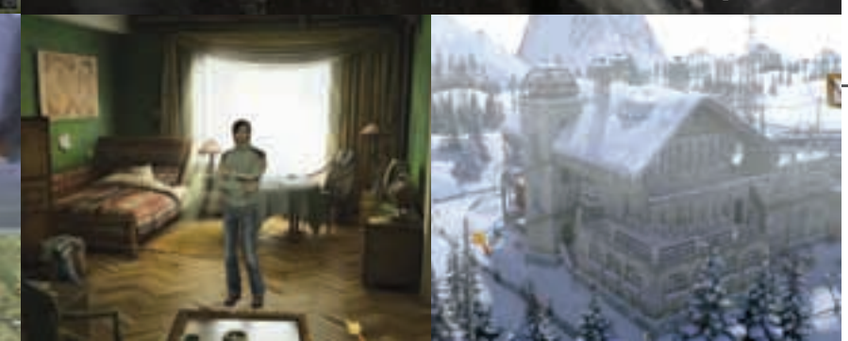
стр. 96

РЕЦЕНЗИИ

стр. 114

стр. 100

стр. 116



Темная
сторона силы

The Club	*106*
Золотая орда	*112*
Территория тьмы	*114*
Sudden Strike 3: Arms for Victory	*116*
Золотой компас	*120*
Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	*122*
Отель «У погибшего альпиниста»	*124*

Почувствуй
СИЛУ
Правильного!

Светлая
сторона силы

Devil May Cry 4	*96*
Корсары Онлайн	*100*
Стальная ярость: Харьков 1942	*110*

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1979 Компания Capcom была основана 30 мая 1979 года. Тогда она называлась Japan Capsule Computers, а занималась производством и распространением аркадных автоматов

1987 Появились самые известные сериалы от Capcom – файтинг Street Fighter, череда ролевых игр Breath of Fire и сага о нелегком выживании в мире зомби – экшен Resident Evil

2003 Впервые о полнометражном фильме по мотивам Devil May Cry Capcom заговорила еще в 2003 году. Тогда в качестве даты релиза назывался 2008 год. И вот он наступил, а о фильме по-прежнему ни слуху ни духу. Зато вышел аниме-сериал со слабеньким сюжетом и посредственной отрисовкой

ТЕКСТ: ДАНИИЛ СПАРДИН

Игра месяца

DEVIL MAY CRY 4

МЕЧ, РЕВОЛЬВЕР И ДЕМОНИЧЕСКАЯ ЛАПИЦА

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Capcom

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Capcom

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Хироюки Кобаяси (продюсер)

ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 2GB RAM, видеокарта 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
devilmaycry.com

ПОХОЖЕСТЬ
Devil May Cry 3

«Расправься с врагом!» – так и нашептывают многочисленные экшены от третьего лица, вручая главным героям катаны, как в Onimusha 3: Demon Siege, или пистолеты с ружьями, как в Resident Evil 4, а затем закидывая бедолаг в очередной городишко спасать мир от полчищ зомби или демонического сброда.

Редкие гости на PC – неролевые саги о том, как один воитель исключительно благодаря мастерскому владению оружием выживает в неравных схватках, – все чаще и чаще покидают консольные берега и перебираются под флаг Windows. Не всегда путешествие проходит гладко: заточенное под геймпад управление не дружит с клавиатурой, да и само портирование выполняется из рук вон плохо. Так обстояли дела с Devil May Cry 3: Dante's Awakening.

Третий выпуск крайне популярного сериала для PS2, в отличие от многочисленных сородичей по жанру, не ставил перед игроком цель растерзать как можно больше противников при помощи меча и пистолета. Белобрысый охотник на демонов – бесшабашный Данте – так и подначивал смеяться в лицо опасности: картинно чередовать фехтовальные выпады с головокружительными прыжками, кулачными ударами и даже лихими гитарными риффами, попутно шпигуя адские отродья свинцом. Чем стильнее выглядела цепочка ударов, то бишь чем реже геймер полагался на один и тот же трюк и чем виртуознее задействовал всевозможные приемы, тем большая награда полагалась храбрецу. Но вот беда, лишь за счет патча можно было выбить дурь из системы управления, а половина видеороликов шла исключительно в низком разрешении.

Компания Capcom не считает, что хранить верность одной платформе – высшая добродетель для разработчика.

КЛОН ИЛИ НОВЫЙ ГЕРОЙ?

Беловолосый Нерон так внешне похож на Данте, так прикипел душой к мечу и револьверу, что невольно думаешь: ох, лукавят разработчики, рассказывая, что решились выпустить на сцену совершенно нового героя. Но юный храмовник и впрямь не похож на владельца агентства Devil May Cry ни характером, ни манерой драться – демоническая рука преображает схватки. На возможность подтащить врага поближе начинаешь полагаться так часто, что, когда Данте вновь оказывается в центре событий, ее ощутимо не хватает – до тех пор, пока не освоишь тасование боевых стилей. Продюсер игры Хироюки Кобаяси о Нероне высказался так: «Мы не хотели лишать Данте тех способностей, которые он приобрел в DMC3. Поэтому его место должен был занять еще не оперившийся воин, вместе с которым геймеры бы постепенно изучали премудрости боевой системы».

Факты

2 главных героя

20 сюжетных миссий

8 боссов из ада

20 секретных миссий

«Ниро, Ниро!» – то и дело трогательно зовет Кирие своего героя. Дело в том, что по-английски так принято произносить имя Нерон.

Меч Нерона отяжелен мотором от мотоцикла. Стоит его завести отдельной клавишей, и некоторые приемы становятся мощнее, а из-под лезвия так и сыплются искры.

Теперь же к десантированию на PC готовится Devil May Cry 4, бывший эксклюзив для PS3. Пусть цифра 4 не внушает тебе благоговейного трепета: знать, о чем повествовали предыдущие выпуски, вовсе не обязательно. Более того, даже если ты в жизни не дрался с демонами от лица Данте, не отпрыгивал в сторону от сверкающих кос призраков в лохмотьях и не чистил все три морды ледяному псу Церберу, обучение навыкам стильного боя все равно пройдет безболезненно. Ведь роль главного героя перехватил Нерон, юный рыцарь из ордена имени демона Спарды.

Демон Спарда, к слову, предал соплеменников и встал на сторону людей, чтобы избавить их от владычества темных сил. Орден же исповедует его идеалы и на дух не переносит посланцев преисподней. Неудивительно, что Нерон чувствует себя не слишком уютно в рядах храмовников. Когда твоя рука больше напоминает красную кожистую лапу, да еще и светится неземным синим светом, того и гляди сам окажешься следующей жертвой благочестивых товарищей. «Бежать, бежать сломя голову!» – подсказывает инстинкт тезке римского императора (того самого, который спалил свою столицу). Но как же удирать, когда в ордене служит прелестница Кирие, певунья и просто набожная девушка?! «Демон ли я нечестивый, или все-таки человек?!» – терзается Нерон всю игру, вызывая скрежет зубовный у всех противников эмо-страдальцев. Переживания, впрочем, не мешают ему обращаться с мечом и револьвером ничуть не хуже самого Данте.

Побеждая в боях сперва безмозглых марионеток, а затем более смышленых противников, Нерон обзаводится так называемыми гордыми душами, которые далее тратит на покупку новых навыков (если навык не пригодился, его можно продать, получив обратно все потраченные души). За всю игру он так и не разживется дополнительным оружием, зато научится такому изобилию трюков, что демоны будут рыдать при одном его приближении. Главный же козырь молодого

ДА Я ТЕБЯ ОДНОЙ ЛЕВОЙ ЗАЛОМАЮ!

И Нерон, и Данте позаимствовали у героев файтингов приемы-дразнилки: враг морально страдает от вида глумящегося бойца, а счетчик стильности между тем растет как на дрожжах. Насмехаться над нечистью предлагается картинно и неторопливо, причем обязательное условие – находиться поблизости от врага. Прервать дразнилку на середине невозможно, так что время приходится рассчитывать заранее – неровен час подбегут товарищи жертвы и отвесят наглецу по первое число, ведь тот в это время открыт любым ударам и попросту не сумеет защититься.

Очки стильности подсчитываются в цифрах, но игроку видна лишь шкала, которую необходимо заполнить для перехода на следующий уровень, и восклицание-поощрение, меняющееся с каждой взятой планкой.

Демоническая рука поможет Нерону перемахнуть и на другой край пропасти, и на дальний берег – лишь бы нашелся синий крюк, за который удастся уцепиться.

Убойная фраза:

«И вот эта жалкая мелочь – мой гонорар?» – «А кто от города камня на камне не оставил?!»

Спор Данте с Леди

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.3**

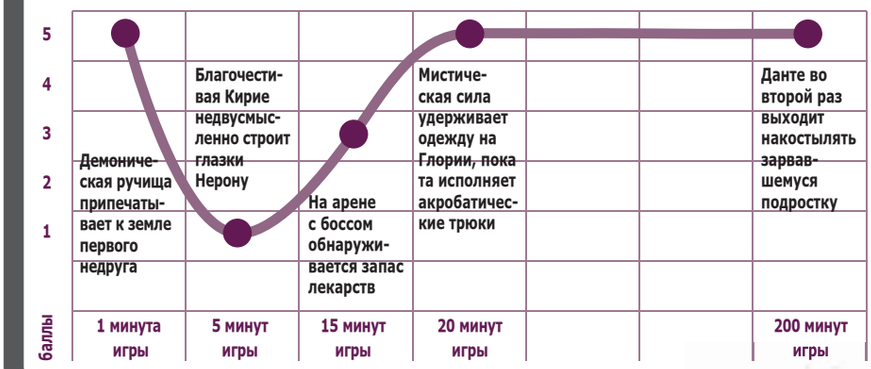
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.3**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

рыцаря – демоническая рука: лучшее подспорье и в схватках, и при преодолении препятствий. Если пистолетная очередь откинет очередного человекоящера назад, сверхъестественная лапища тут же подтащит его поближе к Нерону. А затем впечатает в землю, заодно раскидав подобравшихся близко демонов. Набивать очки стильности с таким оружием настолько легко, что даже кажется жульничеством. Начинаешь смотреть на адские орды свысока – дескать, вот слабаки! Но и у нечисти свои уловки припасены: любят противники нападать скопом, чтобы если и не зашинковать молодца до смерти, то хотя бы поцарапать – сбить счетчик стильности обратно до нуля. Вдобавок зверинец монстров постепенно разрастается: для победы важно и вражьи секреты раскрывать, и все более прытко уворачиваться от щупалец, лезвий и когтей. Схожим образом проходят и генеральные сражения с боссами. Ключ к ним – демоническая рука, но перед тем как огреть чудовище прямиком по «ахиллесовой пяте», необходимо с помощью различных уловок пробить его защиту. Даже когда разгадка известна, одержать верх над боссом отнюдь не всегда легко.

В довесок к сражениям Нерону то и дело предлагается продемонстрировать чудеса акробатики, чтобы решить простейший ребус. Забудь о Resident Evil 4, в которой Леон ломал голову над всевозможными задачками на сообразительность. DMC4 обычно предлагает пройти одним-единственным возможным путем, заполучить ключ и вернуться обратно к ранее запертой двери. Зато по дороге предстоит попрыгать вволю: демоническая рука быстро обучается цепляться за особые синие крюки и подтаскивать к ним владельца. Когда крюк всего один, упражнение выглядит на редкость простым, а когда их уже пять, причем расположенных не по прямой, – тут-то и приходится попотеть. Выберись по крюкам из пропасти, замедли время и проскочи между лазерными лучами, пробегись по исчезающим платформам до безопасного островка – вот неполный список преград, которыми то и дело разбавляются бои.

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ

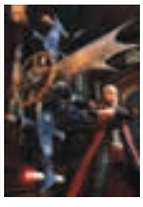


А что же Данте? Изгнан на пенсию? Вовсе нет, в восьми миссиях из 20 заслуженный выпендрежник и зубоскал сменит страдающего юнца, вернув в DMC4 фирменный юмор. Для каждого вида оружия он может приобрести всего пару-тройку приемов, зато на ходу тасует мечи и бойцовские перчатки, а вдобавок обучен так называемым боевым стилям, которые перекочевали в четвертую часть из предыдущей. Каждый боевой стиль – это набор дополнительных уникальных приемов, заточенных либо под ловкие увертки от неприятелей, либо под стрельбу, либо под фехтование или защиту от ударов, причем переключаться между стилями разрешено в любой момент. Герои файтингов могут только позавидовать тому списку трюков, которыми располагает Данте, хотя сперва их количество даже ошарашивает. Данте проходит те же миссии, что и Нерон, что, несомненно, огорчит тех, кто жаждет изобилия оригинальных уровней. Но декорации в DMC4 настолько красивы, что возможность вновь посетить уже пройденные места не слишком удручает, а задания для главной звезды сериала не полностью повторяют миссии храмовника.

Эффектные бои, обилие трюков, постепенно смелеющие недруги, боссы с секретом – четвертая часть позаимствовала у третьей все, за что геймеры любят Devil May Cry. Радужное впечатление традиционно успевает подпортить камера, которая то и дело норовит показать схватки с самого неудобного ракурса (вплоть до того, что герой попросту исчезает из виду), и круговорот боссов – драки с одним и тем же сверхмонстром в третий раз поднадоедают. Но как бы показушно ни страдал новичок-герой, дух бесшабашности и стильности никуда не делся, и это – самое главное. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 10.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★★ 10.0



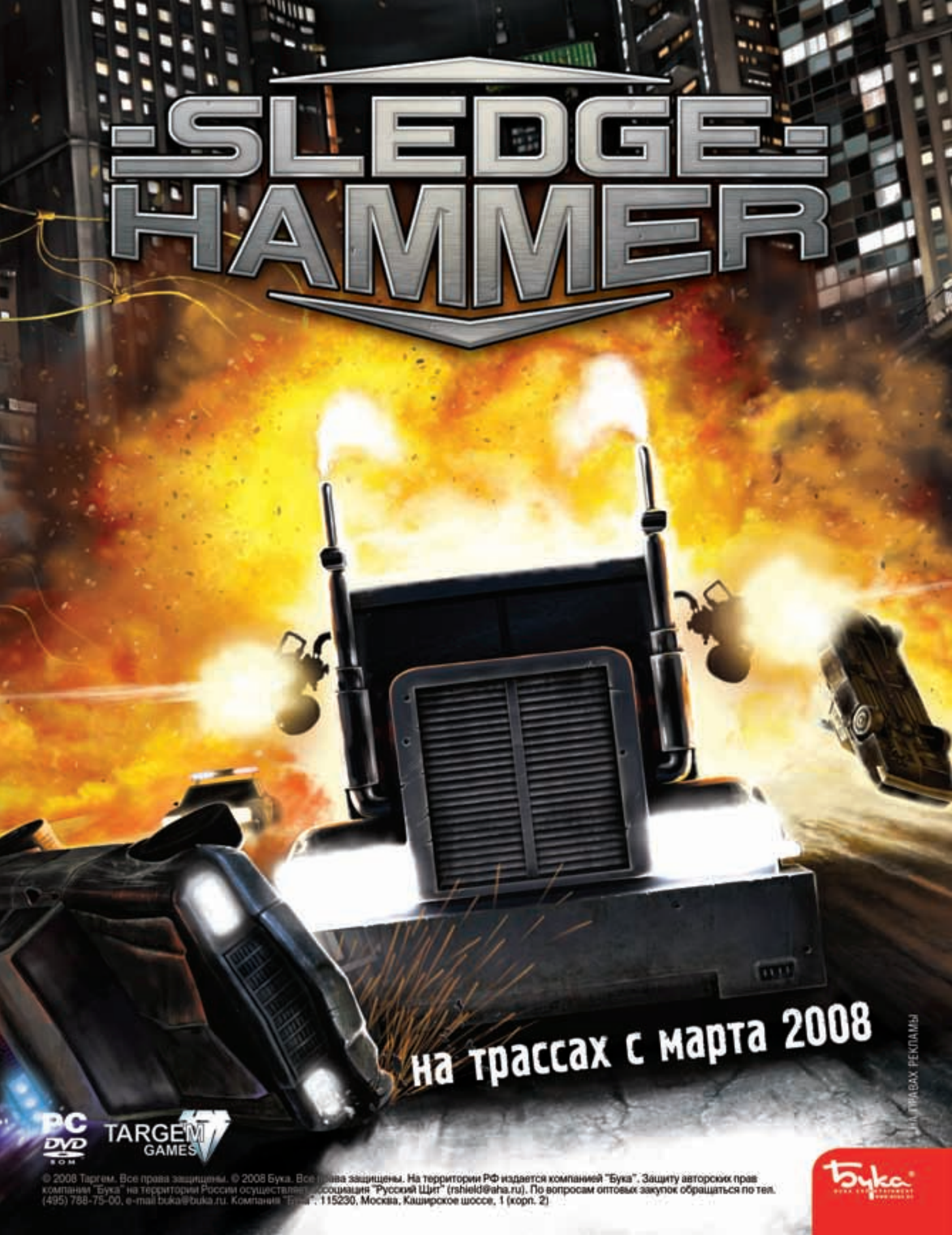
Невероятно красивый мир, эффектная и допускающая множество комбинаций приемов боевая система, обилие трюков, разная манера двух главных героев вести бой.

Тройной круговорот боссов в природе, жульническая демоническая лапища, гнусная камера.

9.0

Отличный экшен, в котором главное – истреблять врагов как можно более стильно.

В отличие от предыдущего выпуска DMC4 не чрезмерно трудна на нормальном уровне сложности. Для любителей вызова припасены режим «хард» и тест на выживание Bloody Palace.



© 2008 Таргем. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail:buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

ИНФОРМАЦИЯ В РАМКАХ РЕКЛАМЫ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997 Flying Lab Software основана в Сиэтле, штат Вашингтон, Расселом Вильямсом (Russell Williams) и Полем Каннифом (Paul Canniff)

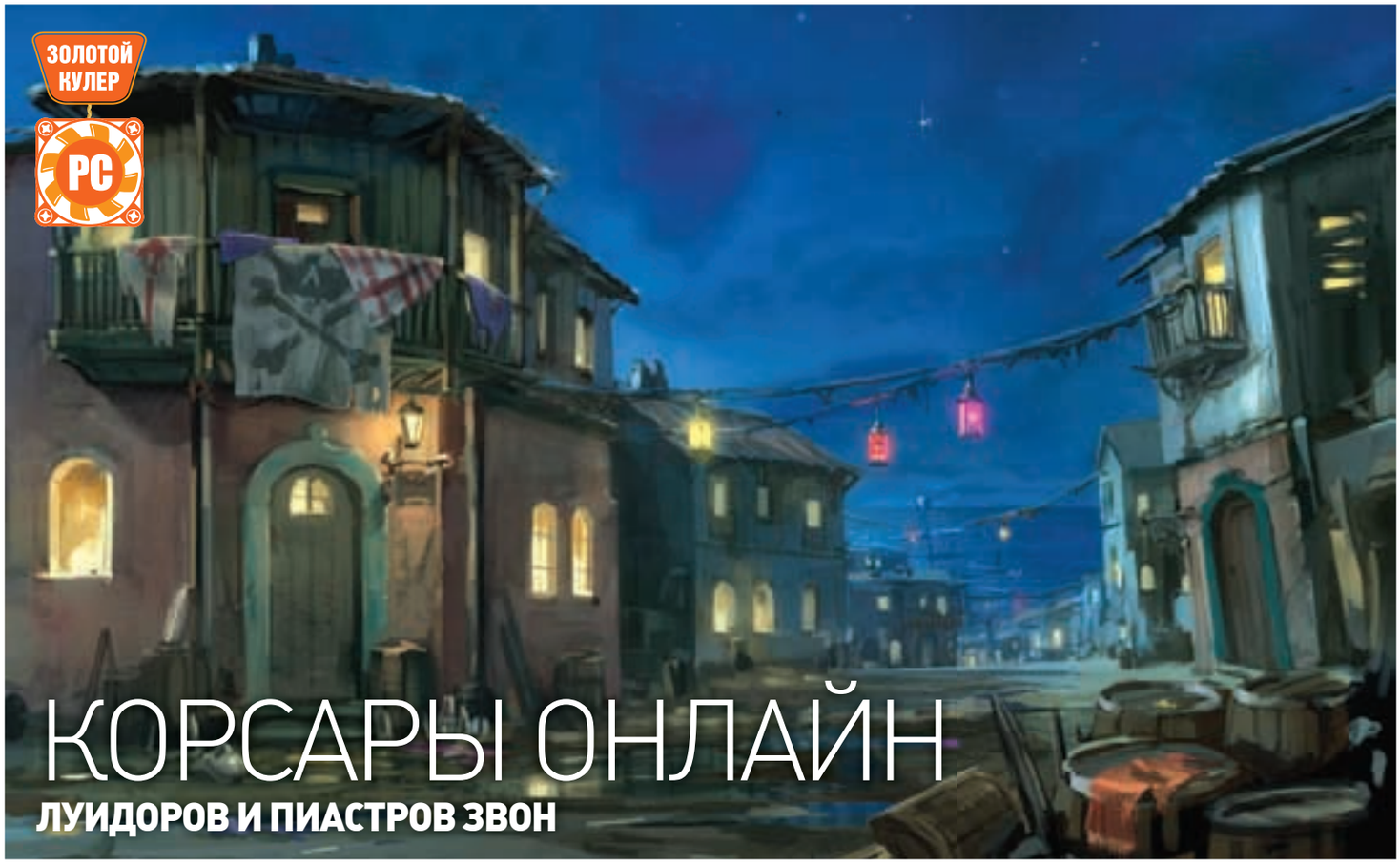
2001 Компания создает Rails Across America («Америка на шпалах») – весьма специфический симулятор постройки железных дорог.

2008 В январе стартует Pirates of the Burning Sea («Корсары онлайн») – многопользовательская ролевая игра о пиратах

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ БАРСУКОВ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC



КОРСАРЫ ОНЛАЙН

ЛУИДОРОВ И ПИАСТРОВ ЗВОН

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Sony Online Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Akella Online
РАЗРАБОТЧИК
Flying Lab Software
Akella Online
ПОЙДЕТ
Процессор: 1,5GHz, 512 Mb RAM, видеокарта со 128 Mb, интернет-соединение
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.burningsea.com

Некоторые вещи не выходят из моды столетиями, хотя нет ничего переменчивее массового сознания и поп-культуры. Вот, например, вечно актуальные пираты. История покорителей Карибского моря может похвастаться миллионами книг, видеокассет, дисков – и при этом не теряет особой прелести. Мы, кажется, перерыли в поисках сокровищ все возможные острова и побережья, мусоля в руках карту с крестом, затопили тысячи бригантин и взяли штурмом все форты, но народная тропа и не думает зарастать. Сказать за это спасибо можно не только обаятельнейшему Джонни Деппу и голливудским продюсерам. В стане MMORPG теперь тоже поднят черный флаг, и вслед за «Пиратией» на просторы онлайна выходит, ощетинившись пушками, дредноут – Pirates of the Burning Sea, он же «Корсары Онлайн».

ХАРАКТЕР МЕРЗКИЙ, НЕ ЖЕНАТ

Перед началом игры предлагается выбрать флаг, под которым мы будем бороздить просторы Карибского бассейна. Разрешается принять гражданство Франции, Великобритании или Испании, а также – выбор настоящего флибустьера – водрузить над своим кораблем Веселый Роджер и пополнить племя охотников за удачей. Выбор этот отнюдь не геральдический: он определит существование на конкретном сервере, и все ваши персонажи в дальнейшем будут автоматически получать гражданство предпочитаемой страны. В самом начале стоит примкнуть к самой большой фракции – сервер услужливо сообщает, сколько народу сражается за каждую из держав. Большинство ошибаться, как известно, не может. На момент написания статьи почему-то особенной популярностью пользовалась Англия (после пиратов, конечно).

Будущему герою предстоит избрать одну из трех специальностей: naval officer (морской офицер), freetrader (торговец) и privateer (капер). Для пиратов альтернативы нет вообще – назвался груздем, полезай в кузовок: будешь, дорогой друг, профессиональным джентльменом удачи.

Различия у классов непринципиальные (классических танков и хилеров нет), но тем не менее – существенные.

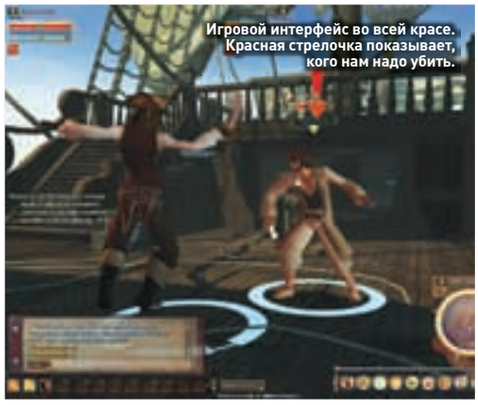
Морской офицер наиболее сбалансированный и ориентированный на открытый бой класс, многие из его приемов полезны исключительно в командной игре. Один из уникальных навыков – возможность писать в специальном канале Global Conquest Chat Channel, который читают все представители фракции во всех регионах. Капер – тоже бойкий малый, но он в отличие от капитана больше подходит для быстрой и решительной атаки, чем для долгого позиционного боя. Как известно, каперы – что-то вроде узаконенных пиратов. Так вот, благодаря одному из навыков они могут воспользоваться этим сходством, чтобы атаковать мирных граждан. Ну а торговцы – они и в Африке торговцы. Сражаться, конечно, тоже умеют – вынуждены, и при должной сноровке это у них неплохо получается. Однако профессия обязывает: они умеют производить разнообразные товары, быстрее всех плавать

Факты

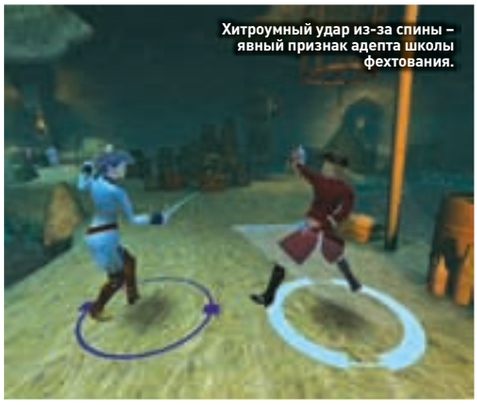
4 враждующие стороны

25 участников в осаде городов

3 миллиона дублонов стоит хороший корабль


Игровой интерфейс во всей красе. Красная стрелочка показывает, кого нам надо убить.

Вот на такой многопушечный корабль копить придется очень долго.


Хитроумный удар из-за спины – явный признак адепта школы фехтования.

по морям и стремительнее развивать свои предприятия. Главное преимущество пиратов перед представителями мирных профессий заключается в том, что они могут захватывать корабли противника в личную и безраздельную собственность, а также присваивать то, что на этих кораблях перевозилось.

Экран выбора персонажа шокирует знатоков MMOPRG. В игре ты с ходу можешь одеть персонажа во что пожелаешь: выбрать ему не только усы, прическу, деревянную ногу, но и шляпу, камзол, сапоги и манишку. Проблема в том, что никаких +10 к интеллекту на этих вещах не будет, и не пытайся искать другие предметы – не найдешь. Притом что одежду, как и прическу, можно менять хоть каждые полчаса в специальных салонах, пользы от этого – никакой. Конечно, по ходу игры мы будем получать новые редкие камзолы и парики, но роль у них декоративная. Единственное, что сможет помочь в странствиях, – это особенный меч или шпага. В остальном придется положиться на старую морскую мудрость «капитан – это его корабль» и заботиться исключительно об улучшении своего парусника.

СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ

Кораблей в игре превеликое множество, на любой вкус и кошелек, но до тех, что получше и подороже, еще плыть и плыть, играть и играть. Впервые ты выходишь в открытое море на позорном Default Ship, которому тем не менее можно придумать гордое имя.

Ну какая же пиратская история без «Летучего голландца» и зомби?

ВСТАЛИ НА КРЫЛО

Flying Labs Software надолго запомнится всем, кто играл в Pirates of the Burning Sea. Демонстрируя невероятное самодовольство, разработчики сделали так, что перед запуском их творения придется любоваться статичным логотипом компании в течение 10 секунд.

Flying Labs Software – компания молодая, и «Пираты» – первая игра студии в сложном жанре MMO. До этого они отметились неплохой, но малоизвестной игрой Rails Across America, изданной в России под названием «Америка на шпалах». Игра представляла собой хардкорный экономический симулятор постройки железных дорог. Большие поклонники творчества Сида Мейера, автора Railroads, Flying Labs, принялись за работу над онлайновыми «Пиратами», черпая вдохновение у The Pirates!, созданной мэтром. По всей видимости, первая любовь к экономическому симулятору не прошла без следа, и главный козырь их Pirates of the Burning Sea – свободная рыночная модель.

С призраками тоже предстоит повстречаться.

Море, конечно, поддерживает отражения, но в целом спецэффектами нас не балуют.

Как видите, особой религиозностью пираты не отличаются. Кстати, церкви в портах почти всегда пустуют.

Модельки и анимации в игре выглядят очень печально. Слава богу, созерцать их придется не так часто.

Карибские порты неплохо разнообразят забавные и бесполезные NPC. Среди них даже музыканты есть.

Мореплавателю для изучения открыт весь Карибский бассейн, но пересечь его из конца в конец даже на простеньком кораблике можно за полчаса реального времени. Многое, конечно, будет зависеть от удачи и погоды, а также попутных течений: навигация не так проста, как кажется. Все корабли, даже самые дорогие и надежные, зависят от погоды, вернее, от направления ветра, которое меняется каждые 30 минут. В порт, куда совсем недавно можно было домчать на всех парусах в мгновение ока, приходится ползти – только потому, что мы пропустили удачный момент и ветер поменялся. Путешествие по глобальной карте относительно безопасно (если, конечно, тебе не придет в голову самостоятельно включить режим PvP). Есть шанс наткнуться на агрессивных NPC – пиратов или каперов враждебной страны, но от них можно легко улизнуть. PvP-зоны строго ограничены и ярко выделены на карте. Тем не менее воевать придется часто, даже если выбран путь мирного торговца. Другого способа набрать бесценный опыт и подняться в уровнях, к сожалению, нет, а миссии (местный аналог квестов) навязчиво заставляют нюхать порох и ворочать ядра. Ход сражения во многом похож на старых добрых The Pirates!. Мы кружим вокруг противника, пытаясь поразить его в уязвимое место (привет, пороховой погреб!) или подойти вплотную для удачного залпа. Во время таких маневров всегда придется учитывать направление ветра, и иногда даже простенький разворот может отнять немало времени и сил.

Бой достаточно прямолинеен. Корабль защищен броней определенной прочности: если ее пробить, судно даст течь и постепенно начнет терять очки жизни. Потом можно просто добить его метким выстрелом и затопить. На выбор предлагаются разные виды снарядов, с помощью которых можно, например, повредить паруса, уменьшить численность команды (которая со временем возрождается – видимо, из пепла) или навести панику. Боевой дух команды во время боя имеет большое значение, так как его падение здорово уменьшает все параметры судна.

В соответствии с классикой судно можно взять на абордаж. Для этого нужно всего лишь подплыть к нему поближе и нажать соответствующую кнопку. Если повезло, начинается достаточно бестолковая, а главное, практически беспроигрышная (в сражении с компьютером) мини-игра. Ее цель – убить вражеского капитана, но схватке мешает команда, которая, кажется, озабочена лишь тем, чтобы крутиться под ногами и мешать выделить курсором капитана. Если удалось «нащупать» вражеского шкипера, считай, что победил: убить его несложно. Даже если схватка окажется проигранной, тебя заботливо воскресят через пять секунд, а вот врага лечить никто, конечно, не будет. Абордаж – лучший способ быстро и относительно безболезненно расправиться с соперником, к тому же есть шанс либо получить солидный денежный бонус, либо (это касается исключительно пиратов) разжиться новым кораблем.

К сожалению, морские бои вышли не очень удачными. С одной сторо-

Забил я пушку туго, думал – угощу я друга...

Уроки фехтования по методу доктора Ливси.

Милое оформление – черепочки, косточки.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 7.9

ны, они требуют от игрока некоторых навыков морехода и определенной тактики: равного по силам врага, даже если он NPC, нахрапом не взять. С другой стороны, каждый бой длится от 10 до 40 минут и иногда может оказаться достаточно скучным занятием, особенно если тебе повредили паруса, а противник почему-то решил отступить – такую тактику очень любят компьютерные враги. Проблема в том, что корабли движутся очень медленно, и вырулить из штиля и догнать противника иногда невероятно трудоемко, а главное – долго и утомительно. Поначалу экзотика с ядрами и истошной ловлей ветра здорово забавляет, но потом опытный капитан трижды подумает, прежде чем ввязаться в морской бой.

СУХОПУТНАЯ КРЫСА

Да, на берег выходить придется неоднократно, но только в строго отведенных для этого местах – портах (или для специальных заданий). Здесь-то и встречаются другие игровые персонажи, торговцы и аукционеры – господа с восклицательными и вопросительными знаками над головой, которые снабдят тебя различного рода миссиями. Миссии достаточно однообразны и по сути сводятся к трем вещам: морскому бою (затопить n кораблей противника, эскортировать судно союзников), сухопутному бою или долгому путешествию в дальний порт. Отличительная особенность здешних боевых заданий в том, что они происходят в специальных инстансах, куда другие игроки попасть не могут.

Обернись! Он за твоей спиной! Впрочем, подожди. Может, это друг?

Миссии, рассчитанные на нескольких игроков, тоже имеются, но их отличие от одиночных заключается в количестве врагов. Координация, правда, также важна, и особенно полезны в таких схватках морские офицеры.

Только благодаря некоторым миссиям да абордажным сражениям с капитанами нам предстоит увидеть персонажа в бою. В игре существует три вида рукопашного боя: флорентийский, фехтование и «нечестный» (dirty fighting) бой. Каждый предполагает свой набор оружия, приемов и даже анимаций. Ход боя определяется тремя параметрами: здоровье, баланс (шанс избежать удара) и инициатива (набирается специальными ударами и используется как энергия в других проектах).

ДЕЛАЙ ДЕНЬГИ, ДЕЛАЙ ДЕНЬГИ, ОСТАЛЬНОЕ ВСЕ ДРЕБЕДЕНЬ

Самое интересное и неожиданное в Pirates of the Burning Sea – то, что игра оказывается экономическим симулятором. Правда, в пиратских декорациях. Самое важное здесь – пиастры… то есть дублоны. В «Пиратах» деньги – средство и цель, альфа и омега, Карл Маркс и Фридрих Энгельс в единой ипостаси. Здесь нет никакого «эпического лута», легендарных чудовищ и мистических подземелий. Все весьма прозаично: хочешь новый корабль – заработай пару миллионов. В этом смысле «Пираты» сильно напоминают Eve Online: не случайно ее поклонники с радостью пересаживаются на парусники.

Как заработать? Это самый главный вопрос, интересующий новичка. «Пираты» отворяют перед ним просторы капиталистического свободного рынка, который опаснее, чем открытое море с его корсарами, штормами и акулами. Получив в сражениях первые денежки, игрок строит склад и какой-нибудь свечной заводик, надеясь разбогатеть. Ему приотворяется небольшая часть чудовищно сложной системы, лежащей в основе игры. В каждом порту есть ресурсы, которые можно добывать. Для этого необходимо возводить специальные строения. На создание любого предмета требуются два ресурса: деньги и человеко-часы, накапливающиеся в реальном времени. Например, в порту есть дерево. Возводим лесопилку, откуда будем получать сырье – бревна. Их можно перерабатывать в доски (задача для другого предприятия), а третье сооружение позволит сделать из них бочки или, например, мачту для корабля… В общем, если есть планы самостоятельно построить галеон, готовься к полному финансовому фиаско. Разделение труда и специализация крайне необходимы. Доступных для производства предметов сотни тысяч: от гравия и серы, которая добывается из, пардон, экскрементов летучих мышей, до многопалубных парусников.

Главный двигатель прогресса – аукцион. Здесь и только здесь можно продать произведенный товар – компьютер покупать излишки ресурсов отказывается, поэтому придется выкручиваться, следить за рынком, изучать биржевые сводки и бороться с конкурентами. Со временем наверняка появятся картели, которые будут контролировать производство определенных товаров, и стать лучшим в «Пиратах» можно будет только с калькулятором и «экселем» под рукой. Создатели Warhammer Online опоздали. Каждая из сторон в игре контролирует определенное количество портов, которые другая нация может отобрать. Сначала нужно дестабилизировать обстановку вокруг выбранного порта, атакуя близлежащие вражеские суда и выполняя миссии. В какой-то момент порт окажется открыт для атаки, и тогда состоится массовое PvP-побоище, в котором будут принимать участие случайным образом выбранные игроки, по 25 с каждой стороны.

Кто выиграл битву, тот и владеет портом. О преимуществах владения особенно ценными ресурсами рассказывать не станем, все и так ясно.

ЛОЖКА ДЕГТЯ В БОЧКЕ РОМА

Облик Pirates of the Burning Sea определят сами игроки. Разработчики создали открытую, свободную систему при достаточно условных правилах и ограничениях, и неизвестно, насколько эта конструкция окажется стабильной. Единственное, о чем можно говорить уже сейчас, это некоторых технических проблемах Pirates of the Burning Sea, например, частых вылетах клиента.

Но во-первых, любая MMORPG после запуска проходит через сложности стартового периода, а во-вторых, мы тестировали игру на американских серверах, поэтому к длительным лагам и плохой связи относились как к неизбежному злу.

К тому же Akella Online готовится к запуску полностью локализованной версии игры и собственных серверов, что устранит большинство проблем.

Ну чем не счастье для пирата? **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Неувядающая романтика пиратских приключений. Свободная экономическая система, сложнейший крафтинг. Интересный PvP-режим: массовые морские сражения за порты Карибского моря.

Технические проблемы, непрезентабельный внешний вид. Скучные морские бои.

8.0

Отличная игра о том, как деньги правят миром. Правда, пострелять из пушек тоже придется.

А он взял и утонул.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Создай свою легенду!

King's Bounty™
ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

Сказочно-фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"
от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive
РЕКЛАМА

KATAURI INTERACTIVE

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1994 Основана Bizarre Creations. Компания начинала свой путь как разработчик игр для первой PlayStation

2001

В продажу поступила главная и самая успешная игра студии Bizarre: Project Gotham Racing

2007
Bizarre становится одним из подразделений компании Activision

ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ

THE CLUB

В КЛУБЕ СЕГОДНЯ ГОРЯЧО

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Sega

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК
Bizarre Creations

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Jesper Kyd

ПОЙДЕТ
Процессор 2Ghz, 1Gb RAM, видеокарта со 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bizarrecreations.com

ПОХОЖЕСТЬ
Max Payne, Quake 3 Arena

Компания – создатель The Club ранее была известна лишь благодаря сериалу гоночных игр Project Gotham Racing для приставок Xbox и Xbox 360. На этот раз Bizarre Creations решила испробовать силы в новом жанре – экшене от третьего лица. Изначально The Club казалась перспективным проектом с неординарным геймплеем и даже кое-какой экономической составляющей. Но по мере поступления новостей от разработчиков оптимизм и надежда на какую-либо оригинальность таяли на глазах. Что же получилось в итоге?

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Во вступительном ролике таинственные люди похищают по всему миру совершенно непохожих друг на друга персонажей, которым суждено стать гладиаторами в проекте под названием The Club. В принципе на этом сюжет и заканчивается. Ради чего убивают друг друга гладиаторы, кто следит за ними, кто принимает ставки на победителя (если таковые имеются), непонятно. Бойцы существуют лишь во время боев, между ними нет ни-че-го. Персонажей нам выделено всего восемь, но изначально сыграть можно только за шестерых из них, еще двое явятся своеобразным бонусом за успешные выступления в турнирах клуба. Каждый из героев обладает тремя основными отличительными параметрами. Сила отвечает за устойчивость героя к ранениям, скорость, понятное дело, влияет на спринтерские качества, а выносливость способствует продолжительности быстрого бега.

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Каждый персонаж заслуживает отдельного упоминания. Типажи подобра-

В повседневной жизни Драгов – всего лишь особо опасный преступник России, промышляющий охотой в отдаленных районах Сибири.

ОРУЖИЕ: ХОРОШЕЕ И РАЗНОЕ

В игре большой выбор стрелкового оружия, начиная с «единички» – простого пистолета с оригинальным названием Club Special – и заканчивая гвоздем программы: гранатометом Zeus RG. С последним нельзя быстро бегать, но, с другой стороны, если есть такая пушка, зачем куда-то бежать? Это твои враги должны разбегаться. Мощь «Зевса» трудно переоценить, шансов выжить у того, кто имел неосторожность оказаться в эпицентре взрыва, попросту нет. Другое запоминающиеся оружие – шестиствольный пулемет Hydra MG. Бегать с ним также нельзя, но и от тебя никто не уйдет – уж больно кучно стреляет «Гидра». Есть классическая снайперская винтовка Dragon Elite с оптическим и лазерным прицелами. Естественно, она эффективна лишь на дальней дистанции. Гранат же всего три типа: боевая осколочная, световая и дымовая.

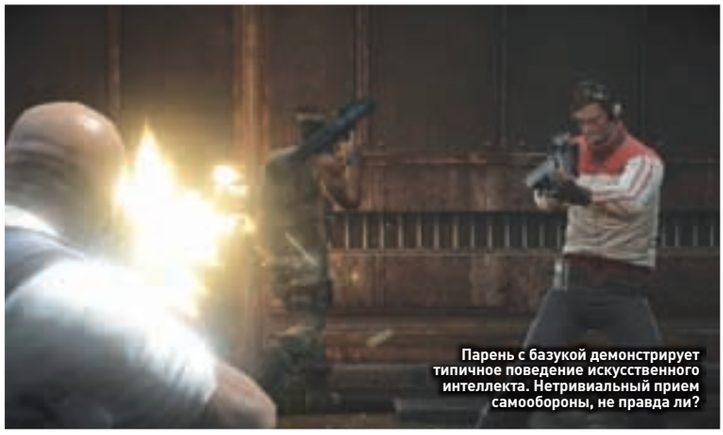
Факты

8 героев с разными характеристиками

17 видов стрелкового оружия и 3 вида гранат

8 игроков могут участвовать в матче по сети

Персонаж Nemo является бонусным: чтобы его открыть, придется проходить игру.


Парень с базукой демонстрирует типичное поведение искусственного интеллекта. Нетривиальный прием самообороны, не правда ли?

ны весьма удачно. Финн (Finn) – парень в белом поношенном костюмчике. Он страстный игрок, и чем опаснее его новая авантюра – тем лучше. Выделяется завидной выносливостью, однако по части силы и скорости – явный середнячок. Наш соотечественник Драгов (Dragov) отличается от прочих наличием солидных усов, парой шкурок невинно убитых песцов на поясе и невероятной силой. В повседневной жизни Драгов – всего лишь особо опасный преступник России, промышляющий охотой в отдаленных районах Сибири. Нью-йоркский темнокожий полицейский Ренвик (Renwick) попал в клуб в ходе личного расследования, и теперь ему нужно выбраться из этой передряги. Желательно живым. А помогут ему в этом завидная сила и скорость. Симпатяга Киллен (Killen) – легендарная личность в клубе. Он давний участник боев. Но теперь он бьется не за славу и деньги, а потому, что хозяева клуба похитили его дочь. Для того чтобы спасти ее, он должен победить. Киллен – силач с отличными показателями скорости и выносливости. Азиат Куро (Kuro) – участник многих террористических актов в разных точках мира. По крайней мере так думают хозяева клуба. На самом деле Куро – тайный агент, который лишь выдает себя за международного террориста. Настоящий злодей был убит в ходе спецоперации. В бою его спасает фантастическая скорость. Сигер (Seager) чем-то похож на Финна – он любит опасность, легко идет на риск и его новым хобби являются гладиаторские бои клуба. Он быстр и вынослив, адреналин – его наркотик. Темнокожего Великана Аджо (Adjo) устроители клуба заставили принимать участие в турнире шантажом: все, что ему дорого, в случае неповиновения будет уничтожено агентами клуба. Аджо чрезвычайно силен, но неповоротлив. Загадочный сталкер-одиночка Немо (Nemo) давно лишился рассудка, и единственное, что им теперь движет, – это жажда крови. Даже организаторы клуба побаиваются этого

КАКОЙ БЫЛ СЛОН...

Судя по первым трейлерам, которые появились еще несколько лет назад, The Club должна была стать достаточно интересной игрой, геймплей не ограничивался принципом «бей-беги». В рекламном ролике мелькали кадры, где некие темные личности ставили астрономические суммы денег на своих бойцов, которым предстояло принять участие в кровавых гладиаторских боях с использованием огнестрельного оружия. После просмотра трейлера сознание само рисовало все возможное великолепие игры. Однако фантазии разбились о суровые жизненные реалии: ни сюжета, ни экономической составляющей, ни даже промежуточных заставок. Бей. Беги. Быстрее. Еще быстрее.

Чем выше уровень сложности ты выберешь, тем больше врагов на тебя будет нападать на каждом этапе.

Убойная фраза:

Dragov! Fight!

(Перед началом очередного уровня за нашего соотечественника)

Драгов и Ренвик. Бандит и полицейский. Единство и борьба противоположностей?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.7**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

сильного и чрезвычайно быстрого бойца. Казалось бы – разноплановые персонажи, разные характеристики, но на деле разницы между ними не существует. Ни дополнительные подробности судеб героев, ни какой-либо эпилог после прохождения игры не последуют. Пришел, увидел, застрелил.

СУЕТА СУЕТ

После того как определишься с героем, тебе предложат принять участие в турнире. Суть однопользовательского режима в «Клубе» проста – есть восемь уровней, и есть определенная задача, связанная с уничтожением противников на этом уровне. Например: пробежать уровень от точки А до точки Б и уничтожить при этом максимальное количество оппонентов; быстро пробежать уровень, уничтожая всех на своем пути за ограниченное время; выстоять на небольшом клочке земли и отбиться от кишмя кишащих противников; навернуть пару кругов по карте и убить как можно больше врагов. Геймплей в однопользовательском режиме скучен: бей, беги, стреляй – и так до посинения. Да и уровней откровенно мало, поэтому уже к концу первого часа ты успеваешь повидать почти все местные красоты и запомнить, где скрываются противники. Характеристики персонажей ни на что не влияют, и неважно, играешь ли ты за психопата Немо, или за тайного агента Куро – в любом случае от тебя требуется лишь точная стрельба. В общем, нарезать круги по знакомым местам с целью заработать больше очков на попаданиях в голову интеллектуально обделенных противников – занятие на любителя.

СЕГОДНЯ МЕСТ СВОБОДНЫХ НЕТ

Однако впечатление от The Club разительно меняется при взгляде на ее мультиплеер. Он навевает воспоминания о шутерах старой школы вроде Quake и Unreal Tournament, только с видом от третьего лица. Играть против реального оппонента очень интересно, особенно если на сервере находится хотя бы человека 3-4. Нет смысла описывать стандартные режимы Deathmatch и Team Deathmatch, в них сложно придумать что-либо новое. Есть по-настоящему классный режим, в котором играть не только интересно, но и безумно весело. Называется он Hunter Hunted. Правила просты: тот, кто получает первый фраг, становится мишенью для всех остальных, и единственная его задача – как можно дольше остаться в живых. Как только одному из охотников удастся застрелить счастливчика, он сам превращается в мишень. И так далее, пока один из игроков не наберет определенное количество очков за выживание в статусе мишени. Точнее всего этот режим описал один из сотрудников редакции – он назвал Hunter Hunted «террариумом единомышленников». И правда, загон мишени ведут все вместе, но как только кому-то посчастливится уничтожить жертву, бывшие партнеры стреляют ему в спину. Каждый хочет победить любым способом. Это закон клуба.

КЛУБ ДЛЯ СВОИХ

Вот такая получилась противоречивая игра. Она понравится тем, кто в свое время с упоением проходил «Контру» на NES снова и снова лишь для того, чтобы набрать больше очков. Остальным The Club покажется слишком скучной и однообразной. Она будет по душе тем, кто распробует ее мультиплеер, который действительно очень хорош. Малое количество уровней удручает, но имеющиеся арены необыкновенно продуманны и атмосферны. Законы клуба суровы, и выживает самый коварный и меткий. **PG**

Казалось бы – разноплановые персонажи, разные характеристики, но на деле разницы между ними нет.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★½ 5.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Приятная графика, отличный многопользовательский режим, простое и понятное управление, хорошая работа камеры.

Слабая мотивация игрока, отсутствие сюжета, монотонный игровой процесс, отсутствие искусственного интеллекта у противников.

6.5

Однопользовательская часть игры быстро надоедает, а вот сетевая составляющая разработчикам явно удалась.

На некоторых уровнях можно встретить станковые пулеметы. Но пользы от них мало – дорога каждая секунда, некогда стоять на месте.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2
ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

- Огромный мир: более 80 детально проработанных звездных систем.
- Нелинейный сюжет: несколько вариантов прохождения и дополнительные задания.
- В межгалактическом конфликте появился еще один участник — Космический флот Новой Империи, оснащенный собственными летательными аппаратами.
- Корабли-базы и истребители с уникальными характеристиками.

1С ФИРМА «1С»
Xbow SOFTWARE

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Xbow Software. Все права защищены.
Игра разработана компанией Elite Games Team.
РЕКЛАМА

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1993

Основана компания Buka Entertainment

2004

В продажу вышел танковый симулятор «Т-72: Балканы в огне», в создании которого студия Graviteam приняла самое непосредственное участие

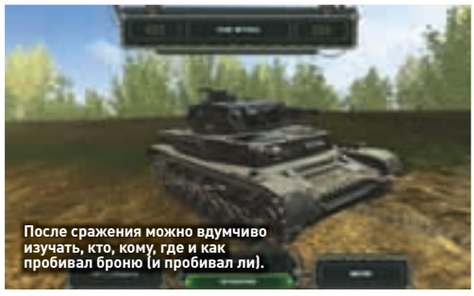
2006

В июне Graviteam закончила разработку тренажерного комплекса водителя БРДМ, созданного по заказу украинских военных.

ТЕКСТ: АРТЕМ СТЕПАНЕНКО

Немецким танкистам крупно не повезло.

Обзор великолепный, но в бою так высовываться небезопасно.


После сражения можно вдумчиво изучать, кто, кому, где и как пробивал броню (и пробивал ли).

ЖАНР ИГРЫ
Simulator

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment и Discus Games

РАЗРАБОТЧИК
Graviteam

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта со 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.steelfury.ru

ПОХОЖЕСТЬ
Panzer Elite, Panzer Commander, iPanzer'44

СТАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ: ХАРЬКОВ 1942

ОБЫКНОВЕННОЕ ЧУДО

Жанр хардкорных симуляторов вновь лихорадит. Стоящие внимания проекты появляются примерно раз в год-полтора, иногда реже. Но если в «самолетном департаменте» дела обстоят неплохо, то любителям танковых симуляторов порадоваться нечему. Великолепная Steel Beasts появилась аж восемь лет назад, а последняя приличная игра на тему Второй мировой вышла еще в прошлом веке. Однако, когда нам стало казаться, что возможности разработчиков иссякли, пришло радостное известие от украинской студии Graviteam (при деятельном участии Discus Games и «Буки»). Она завершила разработку «Стальной ярости: Харькова 1942».

В ХАРЬКОВСКОМ КОТЛЕ

На звание спасителя жанра претендовала еще одна игра, однако после «Стальной ярости» о неповоротливой «Т-34 против Тигра» (рецензию на нее ищи по соседству) даже вспоминать не хочется – настолько цельной, яркой, интересной получилась игра у харьковчан. Действие «Стальной ярости» (далее – «СЯ») разворачивается в мае 1942-го под Харьковом: неудачное наступление советских войск, их окружение, Барвенковский котел. В игре ты можешь сесть за рычаги советского Т-34 образца 1941 года, английской «Матильды» Mk-II или немецкого Pz-IV. Кампаний, понятно, тоже три, по десять фиксированных миссий за каждую из сторон. Однако сначала мы бы настоятельно рекомендовали тебе пройти обучающий режим. Где еще узнаешь, как выбраться из противотанковых рвов или работать с прицельной сеткой? Также стоит изучить мануал, заканчивающийся жизнерадостным наставлением: «Танкист! Обрушивай на противника массу пушечного и пулеметного огня! Дави гусеницами живую силу и технику врага!» Нет, распечатай этот источник военной мудрости и держи при себе во время игры. Пригодится.

ДОРОЖКА!

Первая мысль такова: «Это "Ил-2" на гусеницах!» Трудно поверить, что у кого-то получилось создать танковый симулятор такого качества. Прекрасная графика, реалистичная физика, сложная баллистика с расчетом заброневого действия, интерактивный ландшафт... Ветераны танковых симов только за работой подвески могут наблюдать бесконечно. Когда же они впервые видят, как снаряд, чиркнув о броню, свечкой уходит в небо, то с трудом сдерживаются, чтобы не расплакаться от счастья. Разработчики уверяют, что игра во всем, в каждой мелочи, скрупулезно копирует суровую реальность. Глядя на это великолепие, хочется воскликнуть: «Верим! Правда верим!» Вокруг кипит реальное сражение: артиллерийская канонада, трассеры, оглушительные разрывы снарядов, крики и выстрелы. Услышав рев пикирующего штурмовика, инстинктив-

В брифинге перед тобой лишь поставят боевую задачу, а как именно выполнить приказ – решать тебе.

Факты

5 человек в экипаже немецкого Pz IV ausf. F2

17 мая 1942 года началось немецкое контрнаступление

18 огромных карт, созданных на основе реальных территорий

Атака цепью сквозь дождь и туман.

Разбор полетов после боя.

Обычно механик-водитель смотрит на мир сквозь узкую щель приоткрытого люка.

но вжимаешь голову в плечи (кстати, сбить самолет нельзя, так что не трать зря боеприпасы). Особый шик – ночные бои (ах, этот шорох осветительных ракет!).
Рядом бегает непривычно поумневшая пехота, которая впервые за долгое время не выполняет роль массовки, а решает свои задачи: защищает танк от вражеских солдат, указывает трассерами цели, расстреливает артиллерийские расчеты. С пехотой нужно взаимодействовать, беречь ее, вовремя уничтожая пулеметные гнезда, не отрываться от нее и не отпускать далеко вперед. Знаешь, такого не делал еще никто!

КОРОТКАЯ

«СЯ» предоставляет тебе обширный ассортимент настроек сложности. Для незнакомых со словом «одометр» и не желающих возиться с коробкой передач есть режим неуязвимости и бесконечных боеприпасов. Но и профессионалам, играющим без внешней камеры и на максимальных настройках реалистичности, игра придется по вкусу. Посмотри-ка: десять миссий на украинские просторы сквозь узкие щели и наблюдательные приборы с ограниченным углом обзора!
Танковые дуэли сработаны роскошно. Необходимо прятаться в кустах и за естественными укрытиями, использовать нужный тип снарядов, стрелять во время коротких остановок и постоянно маневрировать в поисках удобной позиции. Побеждает тот, кто первым заметит врага, а ошибки чаще всего становятся фатальными.
По ходу кампании придется действовать не только в одиночку, но и в составе танкового взвода с пехотными отделениями. Своими подопечными можно и нужно командовать, координируя действия солдат и бронетехники. Причем, если рация приказала долго жить, распоряжения подчиненным можно отдавать флажками (днем), фонариком (ночью), голосом (услышат не все) и сигнальными ракетами (могут закончиться). Игра любит и поощряет самостоятельность. В брифинге перед тобой лишь поставят боевую задачу, а как именно выполнить приказ: атаковать в лоб, с фланга – решать тебе. Соответственно каждую миссию можно пройти разными способами. Если вспомнить о количестве настроек уровня сложности, регулирующих численность вражеских сил, то отсутствие динамической кампании перестает казаться таким уж серьезным недостатком.

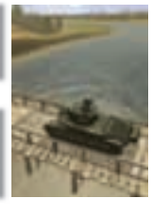
ПО МАШИНАМ

Меж тем исходная версия «СЯ» далека от идеальной. Нежно любимый нами (как и тобой) «Старфорс» устраивает проверку диску едва ли не каждую минуту – чтобы его утихомирить, необходим специальный патч. После установки пары «заплаток» и любительского саунд-мода (все – на www.sukhoi.ru/forum/forumdisplay.php?f=156) игра наконец приобретает надлежащий вид.
К слову, издатель не проявляет особого желания поддерживать ее, и разработчики делают патчи в свободное время. Завидное в наше время трудолюбие, согласись.
Есть, однако, и весьма неприятные моменты. Самый заметный – широко известный в стратегическом жанре синдром последнего инопланетянина, когда приходится заглядывать под каждый кустик в поисках какого-нибудь заблудившегося немецкого солдата. «СЯ» иногда позволяет себе зависать, а на мощных машинах работает не так быстро, как хотелось бы. Но, пожалуй, наиболее серьезный недостаток – это отсутствие сетевой игры. Наличие редактора миссий и прекрасный искусственный интеллект вражеских танкистов не могут восполнить этот пробел. Тем не менее перед тобой тот случай, когда на недочеты просто не хочется обращать внимание. Качественный танковый симулятор такого уровня не появлялся давно. Что тут скажешь, «Наш выбор!» **PG**

Ориентироваться по карте – одно удовольствие.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



Атмосфера настоящего боя, историческая достоверность, реалистичная физика, редактор миссий и уровней, отличный AI, приятное графическое оформление.

Неудачные обучающие миссии, проблемы со сглаживанием и производительностью, недочеты с озвучиванием эффектов стрельбы, зависания, отсутствие сетевой игры.

8.0

Превосходная игра, лучший танковый симулятор по мотивам Второй мировой.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2004 — В Воронеже основана компания World Forge. Ее штат составляет более 50 человек: гейм-дизайнеры, 3D- и 2D-художники, аниматоры, программисты, звукорежиссеры, переводчики, художники

2006 — В продажу поступает стратегическая игра «Войны древности: Спарта»

2008 — Выходит «Золотая орда» – новый проект World Forge

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Наша могучая армия бесславно уходит под лед. Глобальное потепление, видимо.

Игра приготовила вот такие инженерские сюрпризы.

ЗОЛОТАЯ ОРДА (THE GOLDEN HORDE)

ПРЕДАНЬЯ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ

ЖАНР ИГРЫ
Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК
World Forge

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров 2.0

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.russobit-m.ru/catalogue/item/goldenhorde

ПОХОЖЕСТЬ
«Войны древности: Спарта», «Войны древности: Спарта. Судьба Эллады»

Наверное, ты бы сильно удивился, увидев, как суровые спартанцы в спешке нахлобучивают меховые шапки и ватные халаты. Но разве это диковинка? Вон, смотри, персы примеряют стальные латы и сгибаются под тяжестью гигантских щитов, а чуть дальше египтяне облачились в кольчужные рубахи и шаровары, прицепили окладистые бороды и снуют мимо бревенчатых домов с топорами наголо. Этот маскарад кличут «Золотой ордой» – стратегической игрой с мощным историческим фундаментом.

ВСЕМ МИРОМ

World Forge, создатель трехмерной стратегии в реальном времени «Войны древности: Спарта», берет рынок штурмом по всем правилам военного искусства. Пока скороспелое дополнение «Войны древности: Спарта. Судьба Эллады» отвлекает на себя внимание прессы и игроков, основные силы под предводительством монгольских ханов успешно пробираются на полки магазинов. Как теперь поклоннику стратегий пройти мимо диска с «Золотой ордой»? Название игры не оставляет сомнений: это экзотика в чистом виде, редчайший шанс взять на себя роль предводителя монгольского войска и прогуляться с огнем и мечом по землям недругов. Как вариант можно воевать под знаменами тевтонцев или русичей: гонять по полям кочевникам или заманивать на лед тяжело вооруженных рыцарей и делать из них моржей по методу Александра Невского. Однако нас кое-что смущает в этих крошечных человечках. Где размах? Где суровая историческая правда, а, World Forge?

ПЛАСТИКОВЫЕ ГЕНЕРАЛЫ

Их нет ни в кузнице, ни в лесах, ни в бамбуковой пушке. Все слишком игрушечное, несерьезное. Стенобитное оружие отказывается передвигаться без расчета из двух человек и оставляет солидные борозды на земле, но стоит увидеть его в деле... Частоколы и бревенчатые соборы под его ударами роняют огромные неопрятные полигоны, у них тает «жизненная полоска», а в финале преграды взрываются хлопушками. Сражения сумбурны и больше напоминают шуточные «зарницы». Передовые отряды наших октябрят бодро подбегают к стану врага, выпускают несколько стрел и скрываются в лесу.

Пехотинцы смешно размахивают гигантскими мечами, а выстроенную в шеренгу конницу трудно отличить от миниатюр компании «Звезда». «Золотая орда» – масштаб 1:72.

Факты

3 стороны конфликта

3 вида построения войск

2 ресурса: железо и древесина

Глупые охранники, утыканные острыми палками, пытаются покинуть пост и отправиться в погоню, но искусственный интеллект приказывает вернуться и ждать дальше. Воспринимать происходящее всерьез мешает и графическое исполнение – не новый уже движок выдает симпатичную, но слишком уж мультяшную картинку. Пехотинцы смешно размахивают гигантскими мечами, а выстроенную в шеренгу конницу трудно отличить от миниатюр компании «Звезда». «Золотая орда» – масштаб 1:72.

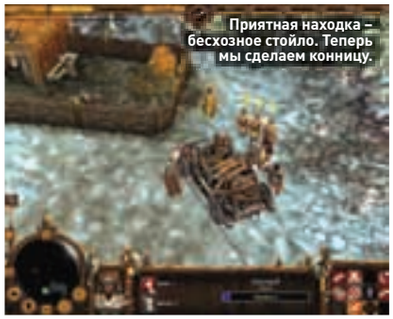
КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

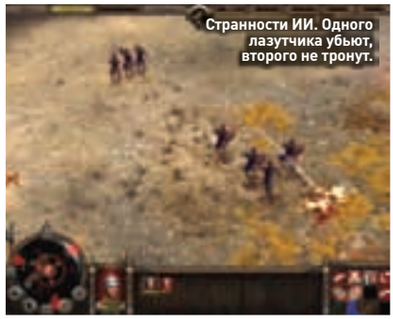
Впрочем, как когда-то «Спарта», «Золотая орда» умеет приятно удивлять. Воины не рождаются в бараках, они не выходят из яслей при кривой сабле и щите и не гарцуют с рождения на вороных скакунах. Крестьяне – разменная монета и монголов, и русичей, и тевтонцев. Это вечно недовольные ноющие создания, которые плохонько дерутся, если найдут брошенную пику, кое-как строят, валят лес. Без них, однако, могучего государства не построить – только кузнец сделает оружие для воинов, а без хорошего строителя мы так и останемся диким кочующим табором. Поначалу бонусы крепкого хозяйства неочевидны: мечи и луки легко подобрать на поле боя, быстренько раздать их подвернувшимся под курсор батракам и отправить последних на верную смерть. Чуть позже оказывается, что кузнец со временем набирается опыта и делает все более мощные орудия, а выживший в нескольких стычках с врагом новобранец становится настоящим солдатом. Профессионалы обзаводятся дополнительными приемами: лучники пускают огненные стрелы и искусно прячутся. Шаманы превращаются в животных и отправляются на разведку в виде, например, сокола.

Неприятный момент состоит в том, что игра накладывает суровые ограничения на количество подопечных: призовешь все население в армию (воин уже ни за что не станет строить шалаши) – останешься без ресурсов. Приходится оперативно возводить все необходимое, а после вооружать недавних плотников и присоединять их к основным отрядам.

ПО ДОЛИНАМ И ПО ВЗГОРЬЯМ

Каждая миссия ставит перед нами основную цель – разрушить, всех убить (что еще придумать в военных стратегиях?) и несколько дополнительных: захватить кузнеца, умеющего ковать особые клинки, не попадаться на глаза врагу, узнать количество воинов противника. Удачно проведенная боевая операция действительно тешит самолюбие, однако удовольствие портит осознание того, что ту же самую победу можно было достичь обычной атакой в лоб. Зачем пробираться по лесам и искать затерянную конюшню, когда пешие воины так же качественно нашинкуют врага? Стоит ли тратить время на постройку осадных орудий, если в город можно забежать через распахнутые ворота, когда противник пойдет в атаку? Подобные моменты вносят некий дисбаланс в игровой процесс – ты рискуешь просто не увидеть часть контента, если не будешь четко следовать указаниям разработчиков. Принцип «обвел всех – ткнул курсором во врага» работает как часы. Ты, конечно, не получишь опытных воинов, постоянно ротируя состав, но разве это важно, когда впереди – победа? **PG**


Приятная находка – бесхозное стойло. Теперь мы сделаем конницу.


Странности ИИ. Одного лазутчика убьют, второго не тронут.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★½ 5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Любопытные стороны конфликта и масса возможностей. Простой и удобный интерфейс, прекрасная система экипировки войск.

Большинство тактических решений тебе не пригодятся – победа достигается обычной атакой в лоб. Невыразительные бои, старенький графический движок.

6.5

Раньше эта игра называлась «Войны древности: Спарта». Если ты ее пропустил, попробуй «Золотую орду» – понравится.

Это не ошибка – так здесь разваливаются крепости.

Кажется, это самая крупная стычка. Обычно противников меньше.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 6.4

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ RLXA КОПЦЕВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 Воронежская компания Orion Games создана 25 февраля 2003 года. Астрологи не ошиблись, старт был удачным.

2004 Космическая сила добавила мужества программистам Orion Games. Их боевик «Чистильщик» признан лучшим экшеном 2004 года.

2008 Студия закончила работу над такими проектами, как "Обитаемый Остров: Чужой среди Чужих", "Метро-2", "Метро-2: смерть вождя".

Этого унылого гопника поразил вирус «Тьма-12». Так ему и надо.

Противник попался серьезный. Это один из здешних мародеров.

ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ

КОШМАРЫ СОВЕТСКОЙ СБОРКИ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Orion Games
ПОЙДЕТ
Процессор 2Ghz, 512Mb RAM, видеокарта со 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.dusk12.ru
ПОХОЖЕСТЬ
«Обитаемый остров: Чужой среди чужих», «Метро-2»

Я живу в средоточии сибирской науки. Налево пойдешь – синхрофазотрон найдешь, направо пойдешь – в университет попадешь. Немногим известно, что рядом с Новосибирском расположены сразу четыре наукограда. Один из них, поселок Кольцово, остается одной из главных кузниц отечественной обороны, но куют здесь не танки, а вирусы.
Место это замечательное. Лес, цветочки, полянки с росистой земляникой, и на каждом пеньке по телефону. И если вдруг какая «эбола» случится, всегда можно позвонить маме, передать привет Министерству обороны. В кольцовских закромах хранится столько заразы, что хватит на всю нашу Солнечную систему. А ты говоришь – Чернобыль.

ЧЕРНЫ ОЗЕРА ЧЕРНОЗЕРСКА

Из одного такого секретного «ящика» вирус все-таки вырвался на свободу. Вояки пытались создать универсального солдата, морозили тела зеков в огромных холодильниках и кололи почем зря всякой заразной гадостью. Получившийся в итоге монстр оказался слишком сильным и агрессивным, устав учить отказался, а потом и вовсе стал рубить однополчан в кровавую капусту. Теперь Горин (так зовут кадавра) пытается вспомнить все и вернуть себе лицо вместе с боевыми наградами. Хитренькие дизайнеры особо не напрягались: взяли голливудский блокбастер (не будем называть имен, но это «Пираты Карибского моря») и аккуратно скопировали оттуда модель главного персонажа. Это не Горин, а чудище морское: такой же скользкий панцирь вместо грудной клетки, полуразложившаяся бурая кожа и вечная привычка отрыгивать воздух.

УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА

Видел армейскую мышку? Защитного цвета кирпич с двумя уставными пластиковыми кнопками? Весит такой шедевр российской оборонки грамм 300, по столу ползает неохотно, зато способен пережить ядерный взрыв. Воронежские игроделы стремились создать настоящий хоррор, схожий с Resident Evil, где в каждом темном углу по кровопийце, а по улицам мертвого города маршируют армии зомби. Было сделано множество высокопарных заявлений, да и в самом мануале пишется про «уникальные особенности "Территории тьмы"». Получился «кирпич». Сколько создано подобных сшитых на суровую нитку сюжетов? Чем интересны прогулки по этим грязным коридорам? Нет ответа.

ЗОМБИ НА КУРЬИХ НОЖКАХ

Польза от этого дизайнерского безобразия, безусловно, есть. Теперь, например, мы точно знаем, что такое мочить в сортирах. Интерьеры разрушенной лаборатории наводят на соответствующие мысли. Темно, грязно и, наверное, плохо пахнет. Сантехнические впечатления усугубляет внешний вид одного из монстров, а именно – василиска. Представь себе солдата, у которого вместо ног металлические лапы и на каждой присоски, как на бытовом вантузе. Прочий бестиарий ничем выдающимся не отличается. Все те же бодрые уголовники, черномасочные солдаты спецназа и банды мародеров. Да, еще есть лемуры! Их особо продвинутые особи могут бегать по потолку и стенам. Что, по за-

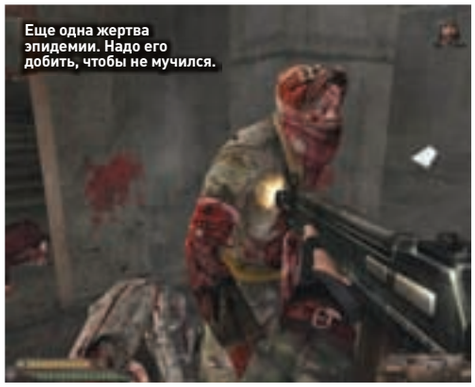
Не можешь сбить вертолет? Подойди к машине, нажми клавишу E, а потом удерживай левую кнопку мыши. Бросок будет особенно мощным.

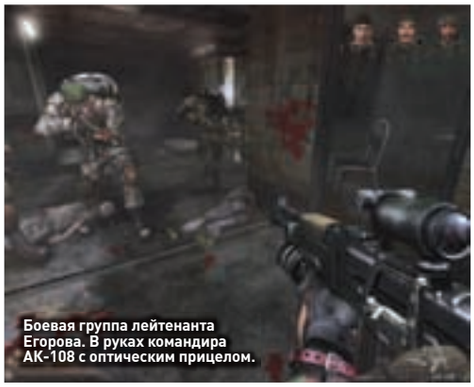
Факты

1 закрытый город

2 ограбельных персонажа

8 типов оружия


Еще одна жертва эпидемии. Надо его добить, чтобы не мучился.


Боевая группа лейтенанта Егорова. В руках командира АК-108 с оптическим прицелом.

мыслу воронежских разработчиков, должно добавить игре новое измерение. Увы, не выходит каменный цветок уникального геймплея. Создатели гордятся получившейся физической моделью, но как объяснить ситуацию с намертво приклеенными к полу ящиками, того хуже – полураскрытым электрическим щитком с дверкой, которую не сдвинет даже универсальный Горин? Другие двери он вышибает с легкостью...

ЕГОРИНО ГОРЕ

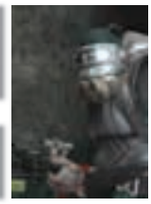
Мутанту Горину оружие не требуется. Дерется он голыми руками или при помощи специальных умений, высасывая из врагов их жизненные силы. Горин умеет видеть в темноте, быстро перемещаться в пространстве и предельно обострять свои рефлексы. Все эти трюки требуют расхода особой черной энергии. Второй главный герой – лейтенант ВДВ Егоров. Молний он не мечет и кидаться автомобилями не умеет. Зато неплохо стреляет.

Авторы «Территории» особо гордятся своим арсеналом. В нем представлены уникальные образцы огнестрельного оружия: пистолет «Грач», охотничья гладкоствольная «Сайга» и обрезанный ИЖ 27М, снайперская винтовка «Винторез» и два автомата – АН-94 «Абакан» и переделанный под натовский патрон АК-108 с оптическим прицелом. Любителям прекрасного придется по вкусу тяжелый огнемет «Шмель». Это оружейное разнообразие практически не влияет на игровой процесс – проблема в скудном искусственном интеллекте. Монстры намертво привязаны к триггерам, а значит, действуют максимально стереотипно. Сработала растяжка, зверье и полезло.

Обидно, что игра могла получиться как минимум занятной. Воронежцы из компании «Орион» знают толк в головоломках. Трудно соорудить монстра? Так сделайте загадку позаковыристее, заставьте нас искать тайные кнопки и секретные выключатели. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

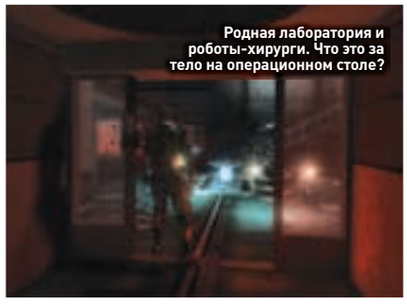


Несколько квестовых вкраплений и головоломок. Удобный интерфейс с возможностью переключать способности мышью. Мутанты на курьих ножках и адские лемуры.

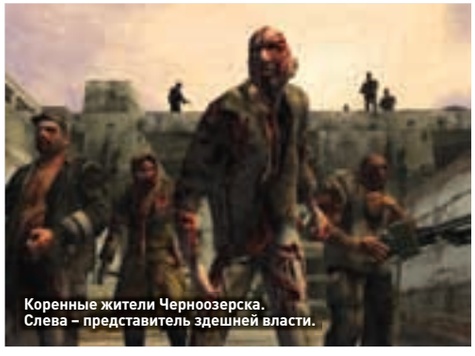
Примитивный дизайн, лоботомированные монстры, бородатый сюжет и многочисленные баги вроде недействующих бронежилетов. Не работает под Windows Vista.

5.0

Resident Evil по-воронежски. Неудачная попытка сделать хоррор-шутер. В коллекционном издании – бандана и комикс.


Родная лаборатория и роботы-хирурги. Что это за тело на операционном столе?

Василиск в профиль. Все внимание на его курноги!


Коренные жители Черноозерска. Слева – представитель здешней власти.

Эта глазастая тварь – модифицированный лемур, ловкий и прыгучий.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 5.8

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Выходцы из питерской студии «Наши игры» основали компанию Fireglow

2000 В октябре состоялся релиз первого проекта компании – Sudden Strike (в России известна под названием «Противостояние 3»)

2001 В июне в продажу поступило дополнение Sudden Strike Forever («Противостояние 3. Война продолжается»)

2002 В октябре вышла Sudden Strike 2 («Противостояние 4»). Игра разошлась в России тиражом 300 тысяч экземпляров

2006 В ноябре разработчики объявили об открытии издательства Fireglow Publishing и двух новых подразделений: Fireglow Casual Games и Fireglow Online Games

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

ВЗРЫВ ИЗ ПРОШЛОГО

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Fireglow Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Fireglow
ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1.0Gb RAM, видеокарта со 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.suddenstrike.ru
ПОХОЖЕСТЬ
«Блицкриг 2»

В далеком 1997 году вышла одна из первых отечественных RTS – «Противостояние», а в 1998-м дополнение к ней – «Противостояние: Опаленный снег». Десять лет назад мало кто мог предположить, что на базе этого ничем не примечательного проекта сотрудники Fireglow сотворят настоящий хит.

ИСТОРИЯ УСПЕХА

Для 2000 года Sudden Strike (в России издавалась под названием «Противостояние 3», хотя второй части как таковой не существовало) была чертовски хороша. Она не казалась чересчур заумной, как Close Combat 5, но и не опускалась до откровенной «клюквы» уровня Command & Conquer: Red Alert 2 с серпами и молотами на советских танках и выпрыгивающими из дирижабля «Киров» десантниками в красных шинелях. Fireglow удалась качественная, в меру реалистичная военно-историческая RTS. Приготовленные по тому же рецепту дополнение Sudden Strike Forever и сиквел Sudden Strike 2 закрепили достигнутый успех. Только в России вторая часть разошлась тиражом свыше 300 тысяч копий на сумму около миллиона долларов США. Не менее впечатляющими были продажи и на территории западноевропейских стран, особенно в Германии. Анонс третьей части не заставил себя долго ждать.

ОПЕРАТОР-НЕУЧ

Прошло пять лет. Появившиеся за это время отечественные сериалы «Блицкриг», «В тылу врага», венгерские Codename Panzers, D-Day, Desert Rats vs. Afrika Korps и американский Company of Heroes установили новые стандарты в области как графики, так

Игра напоминает головоломку Commandos, где вместо горстки английских спецназовцев действуют огромные подразделения.

НЕ ПРОСТО ИСПРАВЛЕНИЕ ОШИБОК

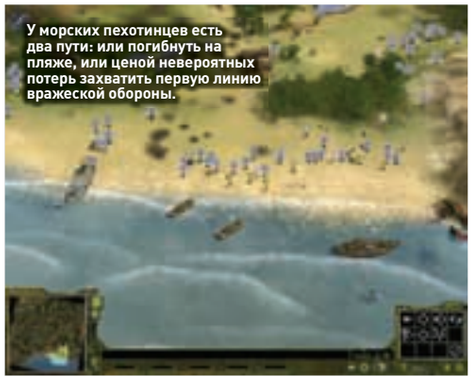
Не успел диск с Sudden Strike 3: Arms for Victory занять место на полках магазинов, как на www.suddenstrike.ru и на сайте российского издательства «1С» появился патч, совершенствующий оригинальную игру до версии 1.2. Разработчики добавили дополнительное звуковое сопровождение, улучшили анимацию движений, оптимизировали алгоритм поиска пути, усовершенствовали искусственный интеллект, увеличили скорострельность некоторых юнитов, решили проблему с высадкой десанта на море и исправили ряд менее значительных ошибок.
В качестве бонуса прилагаются три новые карты: две для сетевого («Клещи» и «Уничтожение») и одна («Untermehmen VII "C"») для одиночного режимов игры. Последняя рассчитана на специалистов. Тебе необходимо собрать вместе разрозненные силы немцев и захватить советскую деревню, однако командование выделило ничтожное количество бронетехники, а численность подкрепления строго ограничена.

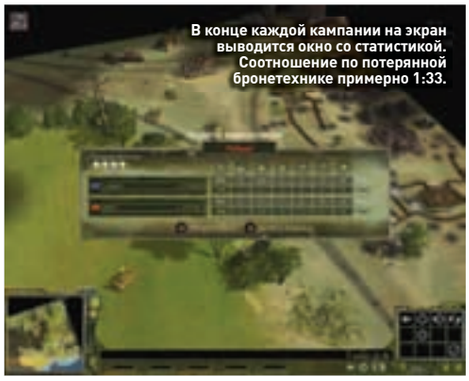
Факты

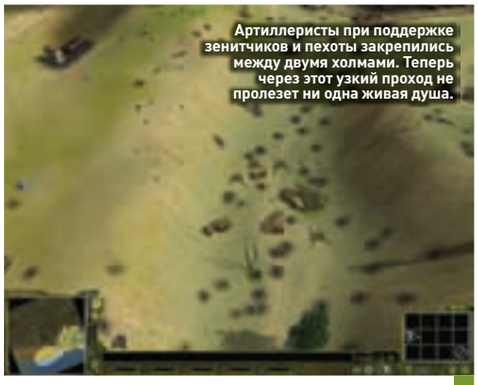
2 сражения разворачиваются на острове Иводзима

5 продолжительных миссий в одиночной кампании

2000 хит-поинтов у немецкого тяжелого танка «Тигр»


У морских пехотинцев есть два пути: или погибнуть на пляже, или ценой невероятных потерь захватить первую линию вражеской обороны.


В конце каждой кампании на экран выводится окно со статистикой. Соотношение по потерянной бронетехнике примерно 1:33.


Артиллеристы при поддержке зенитчиков и пехоты закрепились между двумя холмами. Теперь через этот узкий проход не пролезет ни одна живая душа.

и геймплея, с которыми обязаны были считаться их коллеги по жанру. После короткого знакомства с Sudden Strike 3: Arms for Victory нам стало очевидно, что разработчики не желают идти в ногу со временем и слепо копируют то, что принесло им успех на стыке XX и XXI столетий.

Удлинил ли срок разработки переезд сотрудников компании из Питера на Кипр (подробнее читай об этом во врезке)? Неужели создание нового движка под названием Next7 оказалось столь трудоемким занятием? Судя по его качеству, вряд ли. Переход от спрайтовой графики к трехмерной не сильно изменил внешний вид игры. При стандартном расположении камеры мы видим на поле боя лишь малюсенькие фигурки солдат с тонкими веточками в руках вместо оружия.

Увы, вместо того чтобы дать нам насладиться детализацией техники и кинематографическими ракурсами, виртуальный оператор откровенно валяет дурака. Да, он научился слегка менять угол обзора и крутиться вокруг свой оси. Но о том, чтобы рассмотреть заклепки на танке а-ля World in Conflict, остается только мечтать. При максимальном приближении на советской «тридцатьчетверке» или немецком «Тигре» удается разглядеть лишь катки на гусеницах.

СКАЗКА О ПОТЕРЯННОМ ВРЕМЕНИ

Быть может, дизайнеры подолгу возились с несметным числом карт? Увы и ах! Одиночный режим состоит из пяти кампаний по одному сражению в каждой: высадка союзнических войск в Нормандии, освобождение Керчи во время битвы за Крым, оборона немцами завода во Франции. Битву на острове Иводзима так и вовсе разделили на две части (интересно, поблагодарили разработчики Клинта Иствуда за идею?). В первой ты командуешь американским наступлением, во второй – японской обороной.

В разделе «Отдельная карта» доступны лишь обучающая миссия и сражение за Сицилию. Мультиплеерный режим со-

СМЕНА ПРОПИСКИ

В январе 2003 года Fireglow почти полным составом переехала из продуваемого всеми ветрами Санкт-Петербурга на теплый средиземноморский остров Кипр. Руководители компании сняли для семей своих сотрудников уютные квартиры в домах коттеджного типа недалеко от нового офиса. При этом после переезда разработчики получили солидную прибавку к зарплате. Почему питерцы подались в теплые края? Во-первых, на Кипре действует льготная система налогообложения. Во-вторых, уровень жизни в этой стране не сравним с российским.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

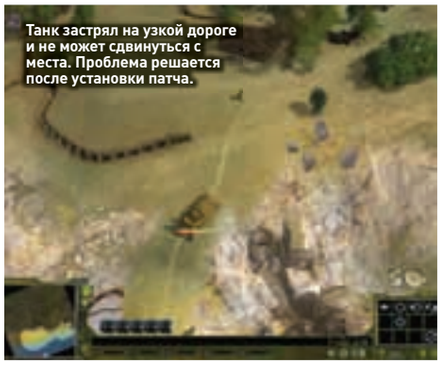
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.7**

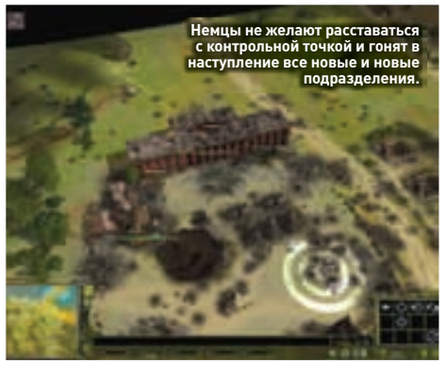
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **НЕТ**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

После захвата вражеской дальнобойной артиллерии победа остается делом времени. Орудия могут стрелять из одного конца карты в другой.

Морским дьяволам удалось уничтожить артиллерийские расчеты, но при этом не повредить пушки. Трофеи еще ой как пригодятся в битве с танками.


Танк застрял на узкой дороге и не может сдвинуться с места. Проблема решается после установки патча.


Немцы не желают расставаться с контрольной точкой и гонят в наступление все новые и новые подразделения.

держит пять карт: «Айзенхаммер», «Фрикиш», «Пастбище», «Мой выбор» и «Змеиный хвост». Да, по сравнению с предыдущей частью их размер значительно увеличился. Теперь, чтобы добраться из одного края в другой, пехотинцу понадобится минут десять. Но для полноценного продолжения сериала этого все равно ничтожно мало. Обычно такое количество миссий содержит собранное на скорую руку дополнение. Неужели пять лет отняло производство большого количества высококлассных роликов? Их в игре нет ни одного, даже вступительного. На что ушло драгоценное время – совершенно непонятно.

МНОГО ЕЩЕ НЕ ЗНАЧИТ ХОРОШО

Впрочем, оставим количество в покое и перейдем к вопросам качества. Разработчики внесли в геймплей минимальное число изменений. Если отбросить в сторону активируемые клавишей Caps Lock специальные иконки над юнитами (особенно полезно, когда приходится командовать пехотой, – не нужно искать микроскоп, чтобы рассмотреть вооружение бойцов) и другие малозначительные мелочи, то останется лишь два существенных нововведения. Первое – разделение брони техники и артиллерии на переднюю, тыловую и боковую. Теперь, если снаряд попал в заднюю часть танка, машина потеряет больше «здоровья», чем если бы был поврежден лобовой лист брони. Второе – тактическая карта, на которой можно управлять стратегически важными объектами: аэродромами, радарами, авианосцами, крейсерами и т.д. Все остальное сохранилось без изменений. Как и раньше, действует старая система «один пехотинец – один юнит». Когда под твоим командованием три-четыре десятка бойцов, это терпимо. Но стоит захватить часть вражеской территории и получить подкрепление, как тебе уже приходится нянчиться с сотней-другой бойцов. Ну почему, как в большинстве современных RTS, нам не дают управлять небольшими отрядами?

НАЙТИ И УНИЧТОЖИТЬ

Игра напоминает головоломку Commandos, где вместо горстки английских спецназовцев действуют огромные подразделения. Суть от этого не меняется. На первых порах стараешься делать все по науке: отряжаешь одного человека на разведку, смотришь, откуда прилетела смертельная пуля или снаряд, и перепахиваешь это место артиллерийским огнем. Когда вражеские укрепрайоны разрушены, можно бросать в атаку моторизированные подразделения. Танки методично выкуривают недругов из окопов, а стрелки занимают свои места возле чудом уцелевших пушек и станковых пулеметов. Иногда случается так, что в качестве трофеев достается бронетехника. Механики быстро устраняют поломки, после чего залезают внутрь и рапортуют о желании попробовать свои силы в сражении.

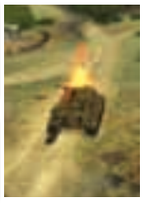
Обычно после захвата вражеской территории приходится отражать ответную атаку. У тебя есть немного времени, чтобы провести подготовку к обороне: саперы спешно минируют подходы, снайперы забираются на самые высокие места, медики лечат раненых солдат, машины снабжения поставляют боеприпасы, автоматчики и гранатометчики устраиваются в окопах. Все логично, однако есть существенное «но»: подобные события происходят с интервалом пять минут. Если думать о жизни каждого бойца, то на захват огромной карты уйдет паратройка дней. После нескольких часов возни ты плюешь на правила ведения войны, тупо обводишь все имеющиеся под рукой подразделения и бросаешь их в лобовую атаку. Пехота гибнет под ураганным огнем, экипажи танков сгорают заживо, не успев выбраться наружу. После этого берешь себя в руки, запускаешь последнюю «сохраненку» и продолжаешь действовать по старой схеме: медленно, методично, терпеливо. Потерял важный юнит – загрузился, не успел правильно наладить оборону – загрузился, оставил свои подразделения в зоне атаки бомбардировщика – загрузился. И так все время, шаг за шагом, пока к тебе не перейдут все контрольные точки.

МОЛОДЫМ ЗДЕСЬ НЕ МЕСТО

Бесспорно, в игре полно недостатков, но есть в ней что-то такое, что заставляет вновь и вновь кликать на иконку в виде зеленого перекрестия прицела и белой цифры три. Та самая изюминка, которой не хватает многим современным RTS. Быть может, она заключается в нежелании идти на поводу у конкурентов по поджанру? В 2000 году разработчики выбрали свой уникальный стиль и остаются верны ему до сих пор. Ветеранов Sudden Strike такое положение дел вполне устраивает, чего не скажешь о более молодом поколении игроков. Не каждый согласится заплатить деньги за то, чтобы еще раз поиграть в уже пройденную стратегию. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



Новая система повреждения юнитов; возможность контролировать войска в режиме тактической карты; несмотря на множество недостатков, геймплей затягивает.

Техника не всегда находит правильный путь; нет никаких видеороликов; незначительное количество изменений в геймплее.

6.7

Игра может отпугнуть новичков своей архаичностью, но придется по душе ветеранам Sudden Strike.

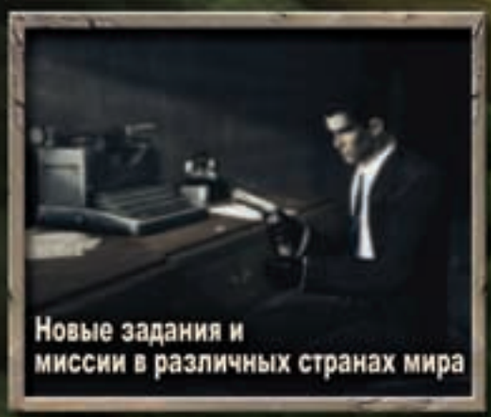
Завод имеет для немцев большое значение, поэтому они посылают в контратаку один отряд за другим.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА

СМЕРТЬ ШПИОНАМ
МОМЕНТ ИСТИНЫ


Новые задания и миссии в различных странах мира

Уникальные спецсредства для бесшумного уничтожения противника

Усовершенствованная графика и анимация

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Haggard Games. Все права защищены.
РЕКЛАМА

ФИРМА «1С»

HAGGARD

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ RLXA КОПЦЕВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

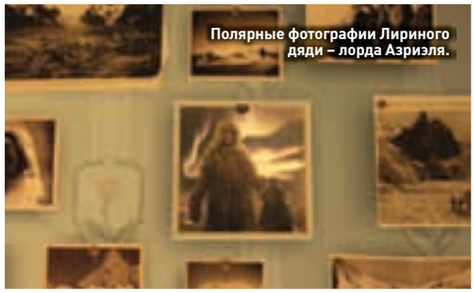
1993 Основатель компании Shiny Entertainment Дэвид Перри начинал с рекламных игр для компаний 7Up (Cool Spots) и McDonald (Global Gladiators)

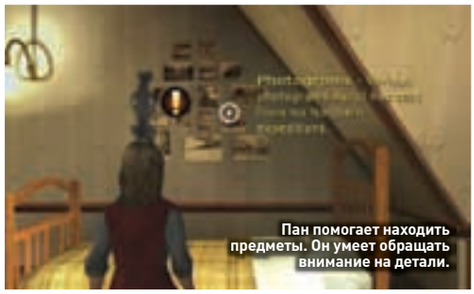
1994

Первым релизом от Shiny Entertainment стал смешной платформер Earthworm Jim. Коровы и червяки прославили контору

2006 2 октября 2006 года студию Shiny Entertainment поглотила Foundation 9 Entertainment, крупнейшая в мире независимая студия

Живописный вид на колледж Джордан.


Полярные фотографии Лириного дяди – лорда Азриэля.


Пан помогает находить предметы. Он умеет обращать внимание на детали.

ЖАНР ИГРЫ
Arcade/3D/3rd Person

ИЗДАТЕЛЬ
SEGA

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК
Shiny Entertainment

ПОЙДЕТ
1.5GHz, RAM 512Mb, видеокарта со 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sega.com/gamesite/golden-compass/fullsite/index.php

ПОХОЖЕСТЬ
Asterix at the Olympic Games, Meet the Robinsons, Ratatouille, Harry Potter and the Goblet of Fire

ЗОЛОТОЙ КОМПАС (THE GOLDEN COMPASS)

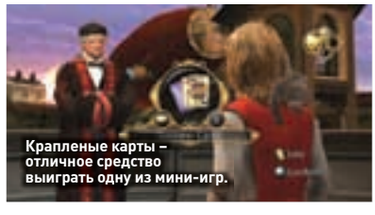
КРАМОЛЬНЫЙ ПЛАТФОРМЕР

Холодное слово панцербьорн происходит от двух датских корней: panser – «броня» и bjorn – «медведь». Такой бронированный Умка стал одним из главных героев книжной серии His Dark Materials, а теперь украсил своим мохнатым присутствием голливудский фильм «Золотой компас» и одноименную игру от компании Sega. Отважный медведь Йорек помогает юной Лире добраться до севера, спасти табор цыганских детей и приблизиться к великой тайне Золотой пыли – такой немудреный сюжет.

Писатель Филип Пулман (Philip Pullman) смутил кинематографистов. Его сказочные тексты практически невозможно экранизировать. Кто решится изобразить Магистериум (читай – Ватикан) как жестокий карательный орган, похищающий детей и старающийся задушить любое свободомыслие? Самого небесного Босса в качестве тирана? Голливуду хватило Брауна с его «Кодом...». Фильм получился несуразным и невнятным. Режиссер Крис Уэйтц все-таки вымарал из сценария спорные сцены, пожертвовав и сюжетом, и самим здравым смыслом. Фильм практически провалился в прокате, и неясно, появятся ли продолжения, The Subtle Knife и The Amber Spyglass. Кто выделит денег на такой откровенно нерентабельный проект?

В ТРЕХ ИЗМЕРЕНИЯХ

Нет дела более унылого, чем заниматься пересказом. Хуже этого – только объяснять анекдоты. Компьютерные игры по мотивам фильмов редко бывают успешными и уж тем более не превосходят качеством первоисточник. Есть, конечно, редкие исключения вроде подслеповатого хроника Риддика и брутального тюремного экшена Escape from Butcher Bay. И вдруг – сюрприз. Не откровение, но вполне достойная забава, способная скрасить парочку сырых мартовских вечеров, а заодно почувствовать себя частью неуютной пулмановской вселенной. Мира магии и пара. В этой странной реальности, как в кривом зеркале, отражается современная земная цивилизация. Главная героиня Лира живет в зазеркальном Оксфорде, известном как колледж Джордан. Местные мальчишки травят байки о гобблерах, ворующих цыганских детей, но девочка не верит им. До тех пор, пока не пропадает ее близ-


Крапленые карты – отличное средство выиграть одну из мини-игр.

Ты будешь искать полезные предметы, демонстрировать чудеса акробатики и оттачивать мастерство словесных поединков.

Факты

3 игровых персонажа

13 сказочных локаций

36 волшебных знаков

Сидим на крыше и бросаем сливы в местную профессуру.

Цыганский корабль. Курс – на Северный полюс.

кий друг Роджер. Героиня решает отправиться на поиски, а заодно разоблачить церковников из Магистериума.

КЛУБОК ТАЙН

Пулман – мастер плести сюжетные интриги, и нет смысла пересказывать здесь фабулу первой книги. Игра начинается с финала. Верхом на Йореке мы несемся навстречу неприятностям. Попутно можно изучить премудрости игрового процесса, научиться драться, прыгать через ледяные каверны и точно бросать камни. Но не обольщайся, это только присказка, а сказка начнется чуть позже, гораздо южнее, в колледже Джордан. Большую часть времени ты будешь искать полезные предметы, демонстрировать чудеса акробатики и оттачивать мастерство словесных поединков со своими оппонентами. Тот, кто читал книгу, знает, что в мире Лиры все устроено иначе. Человеческая душа находится вне тела в виде так называемого зверька-деймона. Наша красавица так и не смогла определиться с его внешним видом, потому Пан постоянно меняет облик. Он – горностай, кот, ленивец и сокол в одном флаконе. Каждая такая форма дает деймону особые способности, начиная с банальных прыжков и порханий и заканчивая медитациями. В состоянии транса Пан видит саму суть вещей, а Лира находит символы для своего алетиометра – золотого компаса, способного предсказывать будущее. Достаточно правильно расположить стрелки и сконцентрировать свое внимание, чтобы получить ответ на самый каверзный вопрос.

ПО ТОНКОМУ ЛЬДУ

Что касается визуальной части, то «Компас» – точная копия игровой «поттерианы». Те же интерьеры, пейзажи и модели персонажей. Все эти красоты кажутся несколько старомодными, а потому – угловатыми и неловкими. Особенно в сюжетных роликах, созданных, как и полагается, на движке игры (для несведущих, это Unreal Engine 2). Однако сделано все аккуратно и со вкусом. Впрочем, удивляться нечему. Первыми играми Shiny Entertainment были платформеры, и кому, как не калифорнийцам, знать толк в подобных развлечениях? Даже обычный диалог требует от Лиры умения изворачиваться. Здесь она оригинальна – вместо того чтобы подбирать реплики, играет в казуальные игры. В случае победы реплика генерируется автоматически и сюжет развивается дальше. Поражение обеспечит играющему дальнейшую тренировку пальцев. Тут пригодятся бонусы (их в игре великое множество), которые замораживают таймер и делают массу других полезных вещей.

Некоторых подобные развлечения раздражают. Мы же ими заинтересовались, как и игрой в целом. Продукт специфический, как и проза самого Пулмана. Поклонникам понравится точно, ведь это очередной повод наведаться в недружелюбный мир Лиры и ее строптивого Пантелеймона. Идем на север! **PG**

Встреча с Лордом Азриэлем. Деймон у него не чета нашему Пану.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 2.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 5.8

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★½ 5.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★½ 5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Нестандартный для платформера геймплей, занятные мини-игры, две новые, не показанные в фильме сказочные локации, можно погадать на золотом алетиометре.

Неудобная система сэйвов, из-за которой часто приходится проходить уровень сначала, угловатые модели, несимпатичная главная героиня, сложные мини-игры.

6.0

Игра лучше фильма, можно размять пальцы, а заодно познакомиться с творчеством Пулмана.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001 Владом Суглобовым, Александром Табуновым и Сергеем Шульцем основана компания G5 Software

2006 В марте компания G5 переехала из престижного района Щитниково в новый офис в Москве

2006 В сентябре в продажу в России поступил аркадный симулятор «Вертолеты Вьетнама: UH-1», разработкой которого занималась G5

ТЕКСТ: АРТЕМ СТЕПАНЕНКО

Интерьер «Тигра» – все рычаги и приборы.

Никогда еще танковые сражения не были так похожи на тир.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 4.9

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ: Т-34 ПРОТИВ ТИГРА

ВОЙНА ДИНОЗАВРОВ

ЖАНР ИГРЫ
Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Lighthouse Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
IDDK Group
РАЗРАБОТЧИК
G5 Software
ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 512Mb RAM, видеокарта со 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.iddk.ru/gm/39
ПОХОЖЕСТЬ
«Стальная ярость: Харьков 1942», Panzer Elite, Panzer Commander, iPanzer'44

Волею судеб мы обратили внимание на «Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра» после тщательного изучения «Стальной ярости». Более всего игра напомнила просмотр телепередачи дома в субботу вечером – тоже развлечение при отсутствии полноценного досуга. Но желание узнать, что на этот раз создали разработчики из G5 Software, заставляло проходить миссию за миссией. Иногда рецензию на игру можно заменить одной емкой фразой. В нашем случае она могла бы звучать так: «Танковый симулятор от создателей "Вертолеты Вьетнама: UH-1"».

СТАЛИН ПРОТИВ ГИТЛЕРА

Интересно, кто догадался сочетать в названии игры модель среднего танка с тяжелым? Несомненно, рыночная конъюнктура диктует свои условия, но можно было творчески подойти к потребностям рынка. На обложке означенные танки натурально фехтуют на стволах, а интро живо напомнило о развеселой аркаде Panzer Elite Action: Т-34 и «Тигр», очевидно, пытаются выяснить, у кого слабей нервишки, и бодро несутся навстречу друг другу, постреливая из пушечек.

После такого вступления заявленный бескомпромиссный реализм приходится воспринимать с долей сомнения. Надежды рушатся уже после первого задания. Если бой в «Стальной ярости» реалистично воспроизводит то, о чем пишут в своих мемуарах ветераны Великой Отечественной, то «Т-34 против Тигра» напоминает азартные турниры по Battlefield 1942. Искусственного интеллекта лишены как дружественные силы, так и вражеские. Вместо того чтобы подставить под предполагаемый выстрел наиболее защищенную лобовую часть (нет, мы не говорим о сложных тактических маневрах), противники устраивают веселые катания по окрестностям, цепляясь друг за друга. Еще они любят забираться в кусты и терять какой-либо интерес к происходящему. Повернуться кормой, развернуть башню на 180 градусов и в таком положении вести бой – нормальная тактика танков в игре «Т-34 против Тигра». Основное предназначение пехоты – это, очевидно, отвлекать игрока своим мельтешением в перекрестье прицела. На какие-то более осмысленные действия ее не хватает. Кроме того, солдат едва ли не меньше, чем бронетехники. Странно, честное слово.

ТИГР НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Экипаж нашего танка также страдает тяжелыми психическими расстройствами. На компьютерных помощников надежды никакой: чтобы добиться приемлемого результата, все приходится делать самим. Впрочем, на это намекает и элегантное дизайнерское решение: в танке отсутствуют модели членов экипажа. Внутри железной коробки удается обнаружить лишь красавца себя, увы. Однако стоит отметить, что внутренности боевых машин в «Т-34 против Тигра» выполнены действительно на хорошем уровне. Мы боялись, что под броней найдем лишь дрожащие стрелки осциллографов, но детализированные интерьеры танков рассматриваешь подолгу, наслаждаясь видом полностью функциональных приборов. А чем прикажешь себя занять? Кампаний ровно две: одна за Т-34-85, вторая соответственно за «Тигра». Каждая проходится буквально за пару часов: миссий кот наплакал. Единственное неоспоримое преимущество игры – наличие мультиплеера. Встретимся на виртуальных просторах? **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Тщательно проработанные интерьеры танков, реалистичная модель управления, сетевая игра, приятные визуальные эффекты.

Не самый впечатляющий графический движок, отсутствие искусственного интеллекта и обучающего режима, постоянные зависания, малое количество миссий.

5.5

Серьезного симулятора не получилось. Танковая аркада? Скорее всего.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

ОФИЦЕРЫ

1939 – 1945

ВЕЛИКАЯ ВОЙНА. ВЕЛИКИЕ ГЕРОИ. ВЕЛИКАЯ ПОБЕДА.

ОБНОВЛЕННАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ВКЛЮЧАЕТ:

- Возможность игры за Советский Союз
- 8 карт многопользовательского режима
- Три уровня сложности
- Улучшенный интерфейс
- Оптимизированный движок

© 2008 «GFI». All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

РЕКЛАМА

ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛОГОВА

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1995

Основана Electronic Paradise. Главный офис компании находится на Украине, в Киеве.

1996

Вышла «Большая энциклопедия компьютерных игр», первый проект студии.

2007

Появляется «Отель у погибшего альпиниста», в будущем планируется выпуск трехмерного шутера «Вервольф».

Петер Глебски в номере погибшего альпиниста. Хозяин отеля превратил комнату в музей.

Ищи видеорецензию на диске!

Прекрасный вид на отель. Фоны, как и интерьеры, очень красивы.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Electronic Paradise

ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 128Mb RAM, видеокарта с 16Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
hotel.akella.com

ПОХОЖЕСТЬ
Sinking Island

ОТЕЛЬ «У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА»

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

Под обложкой детективной истории братья Стругацкие скрыли фантастический роман и социальную драму. Как думаешь, можно ли перенести столь сложное произведение в виртуальный мир? Передать характеры персонажей, энергетику происходящего, внутренние переживания героя и, самое главное, интригу? Несмотря на очевидные сложности, компания Electronic Paradise взялась-таки за разработку адвенчуры «Отель у погибшего альпиниста». Выхода игры ждали и поклонники Стругацких, и фанаты приключенческих проектов. Дождались.

ДЕЖАВЮ

Инспектор полиции Петер Глебски приезжает в заснеженный горный отель, чтобы провести отпуск. Однако быстро выясняется, что в гостинице творятся странные вещи. Якобы тот самый погибший альпинист, в честь которого назван отель, бродит по коридорам и пугает постояльцев. Но Петер – человек здравомыслящий, в привидения и летающие тарелки не верит. Он решает на досуге разобраться в происходящем, тем более что события принимают весьма неприятный оборот. Один из жителей отеля убит, лавина перекрыла единственную дорогу, отдыхающие стали пленниками «погибшего альпиниста».

Заставка, оформление меню и первые минуты игры напомнили великолепную Syberia и свеженькую (ищи ее обзор в прошлом номере) Sinking Island Бенуа Сокаля. Тот же снег, что и в Syberia 2, стильные интерьеры, симпатичный курсор. Пабло Пикассо говорил: «Заимствуют только плохие художники. Хорошие – крадут». Трехэтажное здание отеля немедленно хочется исследовать, мелкие детали и предметы пощупать ручками, изучить все комнаты, номера, просторные залы. Однако радушный хозяин гостиницы сразу приглашает инспектора в кабинет, а после беседы и небольшой экскурсии герой оказывается в своем номере... запертым. Вот тебе и первое задание – выбраться из комнаты.

ДРУЗЬЯ ПО НЕСЧАСТЬЮ

Если, например, в Sinking Island убийство происходит в начале игры и мы сразу начинаем расследование, то «Отель у погибшего альпиниста» напоминает недавнюю «Агату Кристи: Зло под солнцем». Как и несчастный Пуаро, Петер Глебски вынужден заниматься всякой ерундой. Ставить машину в гараж, выяснять, кто из постояльцев моется в душе, выбирать блюда к обеду. Иначе за стол не посадят. Чтобы хоть как-то разнообразить скучный геймплей, разработчики придумали мини-игры. С жителями отеля можно сразиться в дартс, поиграть в бильярд,

Читавшие роман будут сильно разочарованы. От ярких персонажей остались только имена.

Факты

1 погибший альпинист

2 варианта окончания игры

3 этажа отеля ждут тебя

Кованые перила и другие детали интерьера выполнены в стиле модерн. Напоминают интерьер шикарного отеля из Sinking Island.

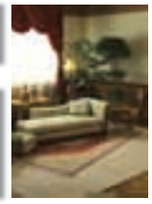
Тень Бенуа Сокаля маячит везде. Точно такие чемоданчики открывали герои талантливого француза.

перекинуться в картишки. Однако мини-забавы не способны отвлечь от линейного игрового процесса. Квесты следуют строем, а записи в блокноте инспектора всегда четко указывают, что делать дальше.

Читавшие роман будут сильно разочарованы. От ярких персонажей остались только имена. Над их характерами и внешностью создатели проекта не особенно трудились, хотя дубляж, будем честными, удался. Игровая музыка оказалась очень приятной. Ненавязчивая, вполне в духе происходящего. У некоторых героев даже есть собственная музыкальная тема! Дом, в котором разворачиваются события, огромным не назовешь, хотя в поисках людей часто придется бегать по этажам или обшаривать закоулки в поисках предметов. Без пиксель-хантинга, конечно, не обошлось. Инвентарь Петера – обычная записная книжка и бездонные карманы. Вполне в духе жанра. Но и здесь присутствуют недочеты. В информации о подозреваемых мало деталей, миниатюрный план отеля почти бесполезен. Складывается впечатление, что разработчики сильно поторопились с выпуском игры. Слишком много ошибок, некоторые головоломки явно не доведены до ума. Это произведение братьев Стругацких пробовали экранизировать, и попытка оказалась не слишком удачной. Ленивые легко найдут в магазинах аудиокнигу «Отель у погибшего альпиниста». Теперь в коллекции воплощений появилась компьютерная игра. И, несмотря на эффектный визуальный ряд, проект явно нуждается в серьезной работе над ошибками. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0



Красивые пейзажи, занимательные интерьеры, интересный сюжет, хорошая музыка, приятный дубляж персонажей.

Невыразительные персонажи, мини-карта не слишком помогает в бесконечных блужданиях по отелю, встроенные игры не блещут оригинальностью, ни о какой «нелинейности» не может быть и речи.

5.5

Разработчики попытались пересказать сюжет потрясающего романа братьев Стругацких. Получилось... несколько сумбурно.

Бегать из номера в номер предстоит часто. Отель довольно большой, а угадать местонахождение постояльцев непросто.

Мини-игры ненадолго скрасят досуг, но доступны будут не всегда.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

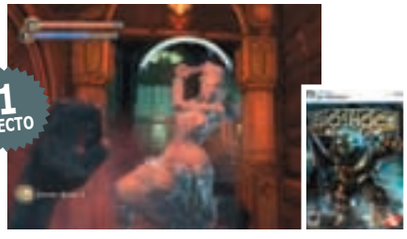
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 6.7

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

BIOSHOCK



РАЗРАБОТЧИК: 2K Australia, 2k Boston
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: 2kgames.com/bioshock/enter.html
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (46)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Один из лучших шутеров последних лет. Великолепная графика, незабываемое музыкальное оформление, захватывающий сюжет, две концовки. Ты сам выбираешь, каким путем проходить игру: уничтожать врагов с помощью огнестрельного оружия или использовать всевозможные способности.

ЧТО ЕЩЕ?

TEAM FORTRESS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Золотой кулер

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

ACTION

KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ

РАЗРАБОТЧИК: IO Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.kaneandlynch.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0, Золотой кулер

Колоритная парочка главных героев – отмороженных уголовников, пожалуй, главное достоинство этого экшена. Сюжет, бои и AI удались создателям сериала Hitman хуже. Тем не менее миллион проданных копий говорит за себя, а значит, продолжение не за горами.

ЧТО ЕЩЕ?

GEARS OF WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Тема номера

UNREAL TOURNAMENT 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

SIMULATION

СТАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ: ХАРЬКОВ 1942

РАЗРАБОТЧИК: Graviteam
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.steelfury.ru
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (51)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Эта игра способна стать тем, чем «Ил-2» – для авиасимов. Проектом, одинаково интересным хардкорщикам-экспертам по Второй мировой и новичкам, желающим просто покататься и пострелять.

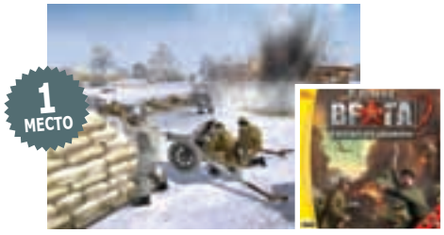
ЧТО ЕЩЕ?

COLIN MCRAE: DIRT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 08 (44)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

RACE 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

STRATEGY

В ТЫЛУ ВРАГА 2: БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ



РАЗРАБОТЧИК: BestWay
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: vtv2.games.1c.ru
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

Разработчики учли все замечания и пожелания и выпустили такую игру, какой должен был стать оригинал: с разнообразными миссиями, удобным интерфейсом и отличнейшим мультиплеером.

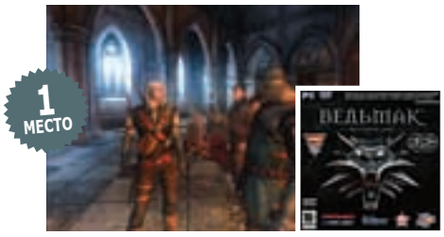
ЧТО ЕЩЕ?

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

WORLD IN CONFLICT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Тема номера

ROLE-PLAYING GAME

ВЕДЬМАК



РАЗРАБОТЧИК: CD Projekt Red
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: thewitcher.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Игра месяца

Польский долгострой неожиданно оказался лучшей ролевой игрой за последние несколько лет. Поступки главного героя не имеют четкой черно-белой окраски, а их последствия действительно ощущаются: в игре нет «доброго» и «злого» прохождений.

ЧТО ЕЩЕ?

HELLGATE: LONDON
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.5

NEVERWINTER NIGHTS 2: THE MASK OF BETRAYER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

ADVENTURE

SINKING ISLAND

РАЗРАБОТЧИК: White Birds Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.whitebirdsproductions.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

Создатель восхитительной Syberia Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) решил реабилитироваться после ужасной Paradise и сделал детективный квест в духе романов Агаты Кристи. Крохотный остров в Индийском океане, труп миллионера-владельца отеля и несколько подозреваемых – классика.

ЧТО ЕЩЕ?

THE SECRET FILES: TUNGUSKA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

DESTINATION: TREASURE ISLAND
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (42)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

MANAGEMENT/LIFE SIM

CAESAR 4

РАЗРАБОТЧИК: Tilted Mill
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.caesariv.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Caesar 4 – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile, продолжение известнейшего градостроительного сериала. Суть игры проста: нужно возвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

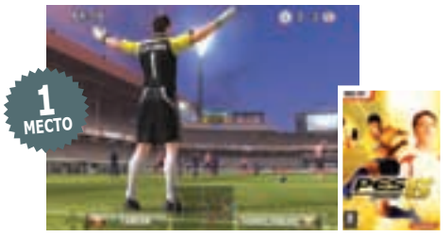
ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2007
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

SPORTS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008



РАЗРАБОТЧИК: Konami Digital Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: konami-pes2008.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

По мнению многих, FIFA 08 от Electronic Arts – не настоящий футбольный симулятор, а попсовое шоу. Pro Evolution Soccer 2008 сложен в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC. Кроме того, он может похвастаться великолепной графикой.

ЧТО ЕЩЕ?

FIFA 08
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.0

VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD/Четыре CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.wow-europe.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях за The Burning Crusade часами, и это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?

TABULA RASA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Тема номера

GUILD WARS NIGHTFALL
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

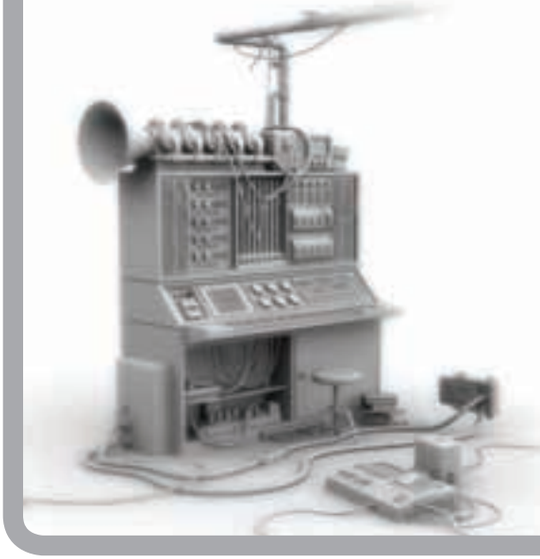
SUBLUSTRUM: ПОМЕНЬШЕ ЛЮДЕЙ, ПОБОЛЬШЕ БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО

БЕСЕДУ ВЕЛА ТАТЬЯНА ЩЕЛКУНОВА

Отечественные кинорежиссеры, мультипликаторы, художники – да, в общем, все деятели искусств – никогда не устанут с дотошностью, присущей фрейдистским потомкам, полоть огород души человеческой. Ни-ког-да! И вот наконец свершилось: по наши души с тяпками в руках явились разработчики компьютерных игр. Phantomery Interactive, любезно открыв засовы, приглашает нас в совсем по жанпьер-женевски деликатесный детектив Sublustrum. Изучать бессознательное и психику – чего же проще! Опередив всех, мы ринулись расспрашивать генерального директора PI Георгия Белоглазова.

РС ИГРЫ: Добрый день, Георгий. Давайте начнем с самого необычного и простого – названия. Sublustrum – это что-то новенькое в нашем вокабулярии, что значит это слово?
Георгий Белоглазов (далее – Г.Б.): Sublustrum – слово синтезированное, у него латинские корни. Оно допускает множество трактовок, можно сказать, это первый пазл, с которым вы столкнетесь еще до запуска игры.

РС ИГРЫ: Первый пазл, первый квест и первая игра компании; более того – экспериментальная игра, которая, как сказано на вашем сайте, сотворена, чтобы «продемонстрировать возможность создания принципиально иных игровых концепций». Но почему начали с мрака, холода и темноты?
Г.Б.: Будет и солнечно, и жарко. Не волнуйтесь, вы пройдетесь не только по комнатам и замкнутым помещениям, но и по открытым локациям. Sublustrum состоит из нескольких глав, визуальный ряд которых кардинально различается.



РС ИГРЫ: Верим! Какая история нам уготована? Сюжет, интрига, кто главный герой?
Г.Б.: Завязка довольно традиционна: главный герой – писатель, который недавно вернулся из многолетних скитаний по северным морям. Вскоре после приезда он получает письмо от брата – ученого и университетского профессора, которого не видел уже много лет. В странных и путаных фразах брат приглашает его увидеться. Но по прибытии на место встречи писатель получает трагическое известие о скоропостижной смерти родственника. Оказалось, что в последние месяцы тот превратился в настоящего отшельника: перестал читать лекции в университете, прекратил общаться с коллегами. Писатель решает посетить дом профессора – дом, где прошло их детство.

РС ИГРЫ: И что будет дальше?
Г.Б.: Когда мы оказываемся в доме братьев, то обнаруживаем в комнатах разнообразные устройства непонятного назначения. Постепенно понимаем, что они каким-то образом связаны со звуком, вернее, с инфразвуком (как вы знаете, он находится ниже слышимого порога). Инфразвук может оказывать довольно сильное влияние на психику человека (кстати, на эту тему было немало исследований, даже КГБ в свое время изучал вопрос «воздействия на массы»). К этому же мы приходим и в игре – понимаем, что приборы, оказавшиеся в нашем распоряжении, непосредственно связаны с исследованиями подсознания и некоего «внутреннего» мира, существующего где-то на границе сна и реальности. А еще мы догадываемся, что смерть брата в реальном мире не означает исчезновения его сознания (как не исчезает после смерти душа).

РС ИГРЫ: Честно говоря, не совсем ясна мотивация персонажа, а следовательно, и наша – какое яблоко упало нам на голову, что мы вдруг из лириков превратились в физиков?
Г.Б.: В самом начале своего исследования вы услышите послание от профессора, записанное на цилиндр фонографа. Это предсмертное сообщение адресовано лично писателю. Оно немного приоткрывает завесу тайны над происходившими здесь экспериментами. А что делать дальше – решать вам. Почему бы, например, не узнать больше о путешествии ученого, если капсула позволяет это сделать? Мы намеренно оставили входную дверь незапертой, и игрок всегда может выйти из дома... или из игры. В конце концов на любую, даже самую убедительную, мотивацию найдется свой escape.

РС ИГРЫ: А вокруг эклектичный антураж – декаданс, викторианский стиль, модерн, стим-панк, индустриальная эстетика и ретрофутуризм, не вязко ли?
Г.Б.: Да, я уже говорил про главы в игре; в каждой из них доминирует тот или иной стиль. Но это не означает, что Sublustrum состоит из набора разрозненных фрагментов. В любой игре должна ощущаться собственная атмосфера. Создать атмосферу для Sublustrum было для нас одной из главных задач. Вы не сразу попадете в непривычное окружение, у вас будет время освоиться, узнать об этом мире из текстовых описаний. Мы надеемся, что вы знаете, на что идете. И хотя мир игры никогда не раскроется перед вами полностью, но если вы наблюдательный человек, то немало узнаете о его устройстве и символическом значении.

РС ИГРЫ: Текстовые описания – это такое бюджетное интро?
Г.Б.: Это уже упомянутые звуковые цилиндры, воспроизводимые на фонографе, а также дневники, письма, энциклопедии, журналы опытов. При этом текст не заменяет видео, как в случае с интро. В частности, ответ на ваш вопрос о мотивации содержится в записях, но лучше будет, если игрок сам найдет эту информацию внутри игры. Впрочем, те, кто просто любит решать задачки, не будут утомлены чтением – квесты можно пройти и без погружения в глубины психоанализа или акустики.

РС ИГРЫ: Но поймем ли мы этот мир, его законы, возможности и ограничения?
Г.Б.: Sublustrum ограничен только технологией – существующим панорамным движком. В процессе прохождения вы сможете, например, разворачивать вектор гравитации огромных сооружений, чтобы получить возможность ходить по стенам и, кроме того, перенестись в прошлое, где находятся предметы, недоступные в настоящем. Сможете взаимодействовать с гигантскими и сложными металлическими конструкциями. При этом мы сохранили традиционные пазлы – иногда вам понадобится поискать подходящий ключ для запертой двери.

РС ИГРЫ: Ух ты! А можно подробнее про вектор гравитации и путешествия во времени?
Г.Б.: Представьте огромную парящую в черном космосе конструкцию в стиле Эшера – лабиринт лестниц, проходов и сложных механизмов. Один из механизмов содержит в себе капсулу с жидкостью, обладающей свойствами антиматерии. Изменяя положение этой капсулы, мы перемещаем центр тяжести всей конструкции, и она поворачивается вокруг своей оси. Со временем все становится одновременно и проще, и сложнее – мы никогда не знаем, в каком моменте прошлого можем оказаться. Важное условие – долго находиться в прошлом нельзя.

РС ИГРЫ: Но все же так ли уж недостаточно было игровых концепций для того, чтобы рассказать эту историю?
Г.Б.: Игровых концепций вообще не так много. Как и жанров в кино. Наша история необычна и фантастична, в то же время у нас нет надуманного «сюрреализма», как и каких-либо антинаучных концептов. Конечно, мы считаем, она достаточно интересна для того, чтобы быть рассказанной.
Проект Sublustrum начался как эксперимент по совмещению визуального арта с музыкой. Изначально он был скорее медиа-артпроектом, нежели игрой. Я думаю, от большинства квестов наш отличается пристальным вниманием к деталям. Кроме того, мы выступаем за естественную мотивацию. Если мир игры красив и необычен – его интересно исследовать; если нет – то никакой искусственно внедренный моральный долг не доставит игроку удовольствия от прохождения. Наконец, мы хотим немного оживить жанр adventure-quest новыми графическими и звуковыми технологиями.

РС ИГРЫ: Что естественным образом подразумевает пазлы со звуком и музыкой...
Г.Б.: Да, часть пазлов в игре основана на манипуляциях со звуком, поэтому я советую заранее запастись наушниками или хорошей акустикой. Решить их с помощью ноутбучных пищалок будет, скажем прямо, непросто. Композиции сочиняются для конкретных локаций или событий игры, при этом основная задача – на интуитивном уровне добиться совмещения картинки и звука в единый образ. Вся музыка записывается и сводится в собственной студии. Там же мы записываем партии живых инструментов. В Sublustrum звучат как традиционные инструменты (альт, гитара), так и более экзотические (саз, уд, диджериду, дунчены).

РС ИГРЫ: Георгий, а будет ли издан отдельно саундтрек к игре? Если не на отдельном компакте, то получим ли мы воз-

можность послушать треки, как это было в Fahrenheit?
Г.Б.: Все треки для Sublustrum – эксклюзивные, нигде ранее не издававшиеся. Разумеется, я за то, чтобы донести музыку до максимального числа слушателей. Поэтому мы планируем добавить в игру возможность прослушивания, как это было в замечательном Fahrenheit. А наш издатель ND Games выпустит подарочное издание, где будет и диск с саундтреком.

РС ИГРЫ: Хорошо, ну а, кроме звуков, над какими пазлами и какой сложности нам предстоит биться – решать задачи, собирать механизмы, готовить яблочный пирог?
Г.Б.: Мы ненавидим готовить, питаемся индийско-тибетскими бизнес-ланчами (смеется. – *PG*), поэтому не обременим готовкой и игрока. Зато будут задачи на цифровые комбинации, на настройку механизмов, приборов; пазлы на работу с пространством, временем, электричеством, химическими реагентами, ассоциациями и т.п. Но я не думаю, что Sublustrum такой же сложный квест, как, к примеру, MYST 4. Инвентарь устроен максимально просто: иконки предметов с описаниями и журнал, в котором хранятся все прочитанные записи. Уровней сложностей не предусмотрено, а подсказки будут рассредоточены по записям и книгам.

РС ИГРЫ: А какая у вас любимая загадка?
Г.Б.: Загадка о значении названия (опять смеется. – *PG*). Еще мне нравится пазл, где игроку нужно настроить «Эолову арфу» – большой металлический ящик с натянутыми струнами, которые вибрируют от порывов ветра. Помимо изменения натяжения струн вам придется учитывать направление ветра.

РС ИГРЫ: Будут ли в игре другие персонажи? Насколько надо быть внимательным к тому, что они говорят и делают? Нас будут обманывать?
Г.Б.: Они будут, но их будет очень мало. Нам вообще не нравится, что они появились, но иначе нельзя. И вы обязательно соскучитесь по живому общению. Потому что это изоляционистский квест, во многом основанный на саспенсе и незримом присутствии. Это не чат и не форум знакомств. И – да, вас будут обманывать.

РС ИГРЫ: Пусть пробуют! Ну и наконец – правда, что все закончится однозначно хорошо и никаких альтернативных концовок не будет?
Г.Б.: Мы рассматриваем возможность добавления альтернативных финалов. Возможно, один из них в итоге окажется на мастер-диске. Больше ничего пока сказать не могу, чтобы не создавать спойлеров.

РС ИГРЫ: Отлично, мы втайне надеялись на альтернативы. Большое спасибо!
Г.Б.: Всех благ! **PG**

РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.

RACING:
ФАКТОР СКОРОСТИ

IMAGE SPACE INCORPORATED

gfi GFI.SU

Русс бит-М
WWW.RUSSBIT-M.RU

QUATTRORUOTE

АВТО МИР

© 2008 Image space inc. All Rights reserved. The rfactor and isi logos are trademarks of image space incorportated in the U.S. and/or other countries. All other logos and/or trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. PROUDLY Made in the U.S.A.

© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН,
ВАЛЕРИЙ ПОДЛОКОТНИКОВ

EDITORIAL

N В ОДНОМ. ТЕПЕРЬ ЛЕГАЛЬНО

Похоже, в России зарождается традиция выпуска коллекционных изданий. Только за минувший месяц у нас в офисе появились «Герои меча и магии. Новогоднее издание», Titan Quest. Gold Edition, «The Elder Scrolls 4: Oblivion. Золотое издание» и «UFO: Трилогия». Раньше подобные релизы в «Дайджест» не попадали, однако мы решили, что пришло время исправить ситуацию. Нередко в подарочных упаковках кроются интересные бонусы, дополнительные материалы, саундтреки с композициями из игры – такая информация точно не будет лишней во время очередного похода в магазин. К тому же пусть редко, но случается, что издатель устраняет баги первого издания, правит текстовый перевод или даже переозвучивает игру (яркий пример – «The Elder Scrolls 4: Oblivion. Золотое издание»).

Жаль, но внутри подарочных боксов пока сложно найти что-либо, помимо самих дисков с играми, саундтрека или на худой конец постера, сложенного так, что и на стену повесить стыдно (прошлогодние издания World in Conflict и «Ведьмака» остаются вне конкуренции). Но и на такие продукты есть спрос. Игроки получают целую серию игр со всеми дополнениями, которые уже пропатчены до последних версий.
Центральный материал рубрики этого номера посвящен адаптации игры по мотивам популярного у нас и за рубежом сериала Lost. Мы побеседовали с менеджером локализации, актерами и звукорежиссером проекта. Они поведали нам много интересного о грядущем приключенческом экшене и его персонажах, тонкостях озвучения игр и сложностях, возникающих во время записи.

ЦЕНА
500 руб.

GEARS OF WAR

ЖАНР
Action
РАЗРАБОТЧИК
Epic Games/People Can Fly
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ОЦЕНКА PC ИГР
8.0
ЛОКАЛИЗАТОР
1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
games.1c.ru/gears_of_war
www.gearsofwar.com

Gears of War – это игра о небритых мужиках в гигантских ботинках с рожами рецидивистов и гаубицами вместо автоматов. Такой шутер нельзя назвать красивым или интересным – он прежде всего смачный. О прелестях экшена от третьего лица и выдумках гейм-дизайнера Клиффа Блезински (Cliff Bleszinski) лучше читать в позапрошлом номере, мы же остановимся на звуке и тексте.
Озвучение оригинала практически все признают эталонным, сделанным на уровне голливудских кинолент. Скорее всего, именно по этой причине «1С» не взялась за русский дубляж. Безусловно, плюсов здесь больше, чем минусов: российский игрок слышит главного героя Маркуса Феникса таким, каким его задумывали авторы. Мы сильно сомневаемся, чтобы среди наших актеров нашелся человек, который справился бы с задачей лучше иностранного коллеги. На ум приходит разве что Сергей Чонишвили, но его мужественный голос мы и так часто слышим в отечественных локализациях.
Таким образом, «1С» сосредоточилась на переводе текста.
Но ведь и здесь подводных камней хватает. Мало того что персонажи игры общаются на весьма своеобразном языке, так еще нельзя забывать про lip sync.
Но «1С» справилась с задачей на отлично. Субтитры выводятся на экран корректно и вовремя, не отстают и не опережают действие. Оригинальный шрифт хорошо вписался в общую стилистику игры.
Впрочем, не все так уж радужно. Поскольку Gears of War выходит в серии Games for Windows, то желающих поиграть в кооператив по интернету ждут танцы с бубном вокруг сервиса Microsoft LIVE, который уже прославился своей «дружелюбностью» к пользователям. Доставай ручку и записывай. Сначала нужно поставить себе на машину Windows LIVE версии 1.2, потом завести два отдельных профиля: один для сетевой игры, другой – для одиночной. Только в этом случае сингл-плеерные сохранения не будут исчезать после перезапуска игры. Кроме того, в одиночном режиме интернет должен быть отключен. Ключ для сетевой игры, в отличие от Kane & Lynch: Dead Men, входит в версию от «1С», но мультиплеерные радости в полном объеме могут вкусить только обладатели профиля LIVE Gold. Бесплатный Silver имеет ряд ограничений.

ПУТЕШЕСТВИЕ С ДЖЕКОМ КЕЙНОМ
ВЫИГРАЙ ПОЕЗДКУ В ЗАМОРСКИЕ СТРАНЫ!*
ДЖЕК КЕЙН
ОСТРОВ. ЗОЛОТО. ПИРАТЫ.
САМЫЙ ПРИЯТНЫЙ КВЕСТ СО ВРЕМЕН MONKEY ISLAND!
* — подробности о конкурсе «Путешествие с Джеком Кейном» ищи на упаковке игры.
10TACLE STUDIOS
PLAYTEN
Русс Бит-М
DECK 13
ВояжОтдых
информационный спонсор и партнер — журнал о практическом туризме

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: ЯНВАРЬ 2008 ГОДА

ТЕКСТ: ВАЛЕРИЙ ПОДЛОКОТНИКОВ

ЦЕНА 300 руб.

БЕОВУЛЬФ

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Tiwak
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ОЦЕНКА РС ИГР 6.0

ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=372 www.beowulf-movie.com/index.html#game

Можно долго перечислять недостатки творения Ubisoft Tiwak, но лучше сказать сразу: игра «Беовульф» получилась слабой. Труднопроходимая, как сибирская тайга, она обладает невнятной системой сохранения и загрузок и неважной поддержкой геймпада. Локализация игры сделана неплохо, но без изюминки. Озвучивала «Беовульфа» стандартная для проектов «Буки» команда актеров, которые говорят до боли знакомыми голосами. В нужных местах их речь становится пафосной, в драматические моменты в репликах слышатся нотки тревоги, волнения. Увы, несмотря на убедительность интонаций, возникает стойкое ощущение дежавю, будто все эти диалоги мы уже не раз слышали.

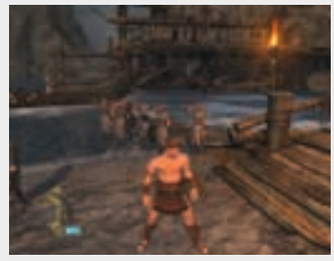
Но главный недостаток озвучения возник по вине разработчиков. Они лишили персонажей возможности открывать рты при разговоре. В итоге беседы героев выглядят дико, особенно на фоне впечатляющего графического фона. Впрочем, есть и позитивные моменты.
Шрифты красивые, «готические» декоративные эффекты не превращают чтение текста в пытку для глаз. Главное же достоинство версии игры от «Буки» содержится в подарочном издании, в которое попала аудиокнига с сагой «Беовульф» и диск с дополнительными материалами. Поклонники одноименной киноленты вряд ли такое пропустят, даже несмотря на цену – 700 рублей.

ЦЕНА 350 руб.

ЛЕГЕНДА О БЕОВУЛЬФЕ

ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК JetDogs Studios
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ОЦЕНКА РС ИГР Нет

ЛОКАЛИЗАТОР Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=beowulf



Компания «Новый Диск», не в обиду ей сказано, отличается пристрастием к продуктам-заменителям. Рецепт их приготовления таков: игре малоизвестных разработчиков дается название, похожее на громкий AAA-проект, после чего подбирается обложка, максимально приближенная к «заменяемому» проекту. «Легенда о Беовульфе», удивительно вовремя подоспевшая к релизу «Беовульфа» от Ubisoft, – яркий пример подобного интересного маневра.
Игра создана командой JetDogs Studios – питерскими разработчиками, которые уже порадовали народ такими «хитами», как «Туманный Еж» и «Ядерные твари». Их новый проект посвящен похождениям викинга-однофамильца, знаменитого короля гаутов. Проект можно отнести к point&click-адвенчурам: вместе с бородатым варягом мы собираем разбросанное по локациям барахло, после чего думаем, с какой целью использовать добро. Именно средства обычно определяют цели, а не наоборот, что свидетельствует об отсутствии логики в здешних квестах.

Юмор у питерских разработчиков также своеобразный: в заставочном ролике нам показывают почтового голубя, чей задний проход заклеен пластырем. Игра практически лишена смысловой нагрузки, так что текста здесь также немного. Озвучка же напоминает набор отрыжек и прочих звуков утробного происхождения. Великолепно!

ЦЕНА 400 руб.

DRIVER: PARALLEL LINES

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Reflections
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ОЦЕНКА РС ИГР 6.5

ЛОКАЛИЗАТОР 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.games.1c.ru/driver_lines www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pId=5688

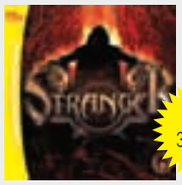
70-е годы в Нью-Йорке – время и пространство, которые до сих пор не подмял под себя монструозный бульдозер Rockstar. По радио передают Игги Попа и Дэвида Боуи, горожане носят расклешенные штаны, негритянское население щеголяет прическами а-ля лев Бонифаций. Действие Driver: Parallel Lines, которая стала неудачной попыткой возродить почти забытый сериал, разворачивается именно в Нью-Йорке 70-х.
С русским языком четвертый Driver подружила «1С». Главного героя, патлатого паренька по имени Ти Кей, озвучивает Влад Копп, чей бархатный, ласкающий слух баритон многие помнят по культовой передаче «Модель для сборки». Ти Кей в исполнении Влада вышел таким, каким нужно, – молодым, амбициозным и неопытным. Других персонажей тоже не обидели. Особенно выделим колоритного мексиканца, которого озвучил ветеран российского дубляжа Владимир Антоник. На общем фоне выглядит слабо мафиози Слинк. В роликах он вещает как реальный негр-бандюга из Бронкса, но в самой игре попытки говорить по-блатному вызывают лишь смех.
Один из главных недостатков локализации – несовпадение речи и видеоряда. Причем отсутствие синхронизации наблюдается только в игре, с роликами – полный порядок. Шрифт не везде хорош: титры в видео великолепны, а текстовки интерфейса и меню читать сложновато.

ЖАНР
Racing
РАЗРАБОТЧИК
Davilex
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
ОЦЕНКА РС ИГР
Нет

ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
URL
ru.akella.com/Game.aspx?id=1905
www.davilex.com/product.aspx?ID=119

LONDON RACER: ТОТАЛЬНОЕ РАЗРУШЕНИЕ

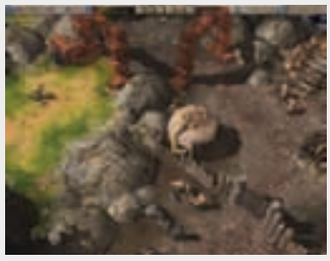
В те времена, когда фильма «Форсаж» еще не было в проекте, а нелегальные гонки по городу так и назывались «нелегальными гонками», а не модным нынче словечком «стритрейсинг», особой популярностью пользовалась игра Midtown Madness. Но лысая голова Вина Дизеля и возникновение русской субкультуры стритрейсеров внесли соответствующие коррективы в планы издателей. Теперь на прилавках регулярно появляются проекты, посвященные уличным гонкам. На сей раз стритрейсеров принимают в столице Великобритании. Но Лондон в London Racer с реальным городом Туманного Альбиона имеет мало общего, он скорее напоминает радиоактивную Припять. Кроме машины, игрока и авто соперников здесь больше ничто не движется. Водители подозрительно смахивают на зомби. За рулем автомобилей сидят не люди, а какие-то манекены для крэш-тестов. Городская архитектура отображена условно: при желании игру можно было бы назвать и Berlin Racer, и Moscow Racer. Лицензированных авто, увы, нет; модельный ряд представлен «полицейской машиной», «спортивной машиной» и «дурацкой машиной». Физика в игре действует явно не в соответствии с законами Ньютона: заносы и столкновения рассчитываются, кажется, случайным образом. Локализация такого шедевра требует особого подхода. И «Акелла» пошла разумным путем – минимум усилий, удовлетворительный результат. На мелочи вроде согласования частей речи в меню, конечно, обращать внимания не стали.



ЖАНР
Role-Playing Game/Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Fireglow
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ОЦЕНКА РС ИГР
Нет

ЛОКАЛИЗАТОР
1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
URL
www.games.1c.ru/stranger
www.stranger-game.com

STRANGER



Фэнтезийная комбинация стратегии в реальном времени и ролевой игры Stranger вышла у Fireglow весьма унылой, что, кажется, расстроило не только нас, но и «1С», отечественного локализатора и издателя проекта.
Адаптация получилось непривычно блеклой.
Тексты читаются крайне тяжело: утомительный слог, разнородный стиль (переводчики то придерживаются официального языка руководства пользователя, то подражают бульварной прессе). Особенно огорчают многочисленные стилистические и лексические повторы и бесконечные канцелярские выражения.
Озвучка также не порадовала. Актеры, кажется, просто отбывали в студии звукозаписи повинность. В заставочном комиксе, например, отсутствуют попытки войти в роль: несколько мужчин просто выкрикивают написанные на листочке фразы в микрофон.
Есть еще подозрение, что звук в игру местами попал необработанный – голоса звучат явно не так, как того требует окружение персонажей. Но и это еще не все.
Шрифт использован стандартный, едва ли не Arial, но это, наверное, меньшая из всех бед. Интерфейс сделан на редкость неудачно, но не локализаторы тому виной.
Довершает впечатление второй диск, входящий в коробку с игрой, – на нем размещены обновления, после установки которых игра перестает запускаться. Правда, здорово?

ЖАНР
Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Screaming Games
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
ОЦЕНКА РС ИГР
Нет

ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
URL
ru.akella.com/Game.aspx?id=1917

OPERATION BLOCKADE: СТАЛЬНОЙ БАСТИОН

Operation Blockade – игра о злом Робинзоне Крузо. Жизнь на необитаемом острове мизантропически настроенного героя полностью устраивает. При помощи пулеметов, берегового орудия и ракетницы он рьяно охраняет свое одиночество.
Творение Screaming Games – обычный виртуальный тир, замаскированный под симулятор зенитки. Отстрел самолетов, патрульных катеров, эсминцев и амфибий десанта в промышленных масштабах немного увлекает, даже несмотря на весьма скромный арсенал – четыре вида оружия и гранаты.
По сюжету мы боремся против некой империи, подозрительно похожей на немецко-фашистскую гидру. Почему вещи не названы своими именами – непонятно, ведь на вооружении наших противников стоят вполне себе немецкие «Юнкерсы», а одетые в форму вермахта солдаты стреляют из винтовок «Маузер».
Локализация этой простоватой, но затягивающей игры 2002 года выпуска выполнена довольно безыскусно. И озвучению, и тексту не хватает военного колорита: когда морской десант забрасывает тебя гранатами, где-то сзади нарастает вой пикировщика и ты последним снарядом подбиваешь эсминец, хочется слышать крепкие словечки и яростные вопли, а не детсадовское: «Хо-хо, один готов!» Шрифт в игре подобран плохо, буквы наползают друг на друга, некоторые брифинги невозможно читать.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: ЯНВАРЬ 2008 ГОДА

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН, ВАЛЕРИЙ ПОДЛОКОТНИКОВ

ЖАНР Action/ Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК Iron Lore Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Два DVD

TITAN QUEST. GOLD EDITION

С золотым изданием Titan Quest приключилась неприятная история. На обратной стороне красочной коробки указано, что внутри бокса помимо самой Titan Quest и дополнения Titan Quest: Immortal Throne можно найти эксклюзивный диск с лучшими композициями игры. Однако CD в «Буке» положить забыли, о чем, правда, быстро вспомнили. На сайте компании нам стало известно, что, отправив на электронный адрес problem@buka.ru последние четыре цифры активационного ключа от любой из частей игры, ФИО и адрес, можно получить заветный CD прямо в почтовый ящик. Что в бокс вложить не забыли, так это постер. Маловато для подарочного издания? Только если ты не фанат творения Iron Lore Entertainment.

ЖАНР Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК New World Computing
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD

ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ. НОВОГОДНЕЕ ИЗДАНИЕ

Серию Heroes of Might and Magic у нас любят, кажется, так, как ни в одной другой стране. Выпущенное «Букой» издание «Герои меча и магии. Платиновая серия», в которое вошли первые три части со всеми дополнениями, разошлось неплохим тиражом. Московская компания решила повторить опыт. В конце декабря на прилавках появилось «Новогоднее издание», в которое также вошла четвертая часть с двумя дополнениями: «Грядущая буря» и «Вихри войны». «Впервые девять игр серии в одной коробке» – написано на обратной стороне бокса. Достаточный ли это повод для покупки? Весьма сомнительно, ведь никаких дополнительных бонусов на DVD не предусмотрено. Жаль.

ЖАНР Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL games.1c.ru/oblivion_gold

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

Выход отечественной версии The Elder Scrolls 4: Oblivion без русского озвучения породил множество споров. Игроки разделились на два лагеря: приверженцев оригинальной озвучки, которые одобрили решение «Акеллы» и «1С», и тех, кто отказывался покупать игру без русских голосов. В «Золотом издании», в которое, помимо оригинала, вошли два превосходных дополнения Shivering Isles и Knights of the Nine, обитатели фэнтезийного мира наконец заговорили на великом и могучем. Актерский состав отработал хорошо, нареканий к озвучению нет. Ровно как и к тексту, править который помогала Santera, ведущая сайта «Хроники Тамриэля». В ее знании предмета не сомневаемся.

ЖАНР Real-Time Strategy/ Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК ALTAR Interactive
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Два DVD
URL games.1c.ru/ufo_trilogy

UFO: ТРИЛОГИЯ

«UFO: Нашествие», вышедшая в 2003 году, показала нам мутную уже по тем временам графику и однообразный геймплей. «UFO: Возмездие», выпущенная два года спустя, была гораздо интереснее – появилась дипломатическая система, баланс оружия исправили, воевать против мутантов и чужих стало веселее. «UFO: Прозрение» занесла несчастные остатки человечества на Марс – именно на Красной планете, действуя в тандеме со вчерашними врагами, мы выполняли давний советский план по озеленению небесного тела. Качество локализации явно растет от «Нашествия» к «Прозрению» – в первой есть проблемы со стилем текста и переводом терминов, а последняя практически безукоризненна.

ЖАНР Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК Альфа Класс
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.games.1c.ru/stranger www.stranger-game.com

ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ 2. НАШЕСТВИЕ НЕКРОМАНТОВ

«Герои» – это русский национальный феномен. Попавшие в конце 90-х на российские компьютеры Heroes of Might and Magic 3 до сих пор не спешат их покидать. Более того, жажда новой дозы героического и походного помогает жить не только продолжениям третьей части вроде Heroes of Might and Magic 5, но и сериалу Disciples или, скажем, украинскому проекту «Герои Мальгримии». Вторая часть недалеко ушла от первой. Создатели лишь довели до ума старые идеи. Можно строить и разрушать города, грабить караваны. Герои принимают участие в битве. Вторая «Мальгримия» неплохо озвучена и может похвастаться приятно написанными диалогами. Шрифт подсказок, правда, мелковат и плохо читается.

ЖАНР Logic
РАЗРАБОТЧИК Quat Enterteinment
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=388

TOTALLY SPIES: СУПЕРВЕЧЕРИНКА

Totally Spies! Totally Party – игра не просто для детей, но игра для маленьких девочек. Базируется на одноименном мультсериале, повествующем о борьбе с мировым злом трех незрелых особей женского пола анимешного вида. Проект позволяет лицам, интересующимся мультфильмом, поиграть за любую из героинь. Стоит отметить, что девочки не только умеют махать кулаками в правильном направлении, но и ходят на свидание к мальчикам. Ты также можешь помочь красавицам выбрать новые шмотки в магазине или правильно продефилировать на показе мод. Отдельно стоит отметить великолепную озвучку, к работе над которой «Бука» привлекла актеров, трудившихся над дубляжем мультсериала.

РЕКЛАМА

Лицензия №11117 от 26.01.07, срок действия до 10.02.2012
Свидетельство СМИ Эл №ТУ-6370 от 03.11.03

LOST. ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Озвучение, пожалуй, самый важный этап локализации. Нередко оригинальные диалоги настолько хороши, что от русской речи игры только теряют. Но Lost: Via Domus это не грозит. К адаптации проекта по мотивам популярного во всем мире сериала Lost (на отечественном ТВ – «Остаться в живых») «Новый Диск» привлек актеров, работавших над озвучкой русской версии фильма.

ПРОФАЙЛ ЛОКАЛИЗАЦИИ

КОМАНДА ЛОКАЛИЗАТОРОВ
менеджер локализации, переводчик, режиссер записи, звукорежиссер

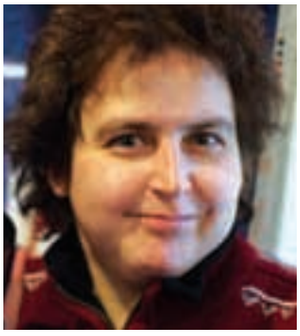
ОБЪЕМ ТЕКСТОВОГО ПЕРЕВОДА
101 страница формата А4

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ОЗВУЧЕНИЯ
30 часов

КОЛИЧЕСТВО ПЕРСОНАЖЕЙ
36

КОЛИЧЕСТВО АКТЕРОВ
19

ВРЕМЯ, КОТОРОЕ УШЛО НА ЛОКАЛИЗАЦИЮ
1 месяц



НАТАЛИЯ ДУБРОВСКАЯ

менеджер локализации

РС ИГРЫ: «Lost. Остаться в живых» на первый взгляд относится к числу игр, легких для адаптации. Так ли это на самом деле? Какие возникают сложности?
Н.Д.: Нет, игра отнюдь не является легкой для адаптации. Оригинальный фильм задает очень высокую планку, и нам приходится много работать над тем, чтобы в коротких игровых фразах и диалогах точно передать характеры и манеру общения персонажей.

РС ИГРЫ: Сериал «Остаться в живых» очень популярен в России. Что делали переводчики, чтобы избежать ошибок?
Н.Д.: Переводчица игры – большая поклонница фильма. Но, несмотря на это, перед началом работы она в течение двух дней заново пересмотрела все серии в переводе Первого канала, чтобы не допустить ошибок в терминологии.

РС ИГРЫ: Есть ли подводные камни в оригинале? Непереводимая игра слов? Англоязычные идиомы? Юмор, сложный для понимания нашему человеку?
Н.Д.: В любом более-менее адекватном английском тексте обязательно встречаются и непереводимая игра слов, и идиомы, и прочие подводные камни. Задача переводчика – справиться с этим и сделать перевод понятным и интересным.

РС ИГРЫ: Актеры сериала, насколько нам известно, не озвучивали оригинальную версию игры. Почему к работе над отечественной локализацией было решено привлечь людей, работавших над фильмом у нас?
Н.Д.: Я полагаю, что западный издатель просто не смог договориться о деньгах. У нас же есть возможность привлекать тех актеров, которые нам нужны. И мы решили не лишать зрителей голосов, к которым они успели привыкнуть. С сериалом у нас не совпадают только три голоса: Локк – актер Виктор Петров, который его озвучивал, недавно скончался – и Саид с корейцем – Игорь Тарадайкин не откликнулся на наше предложение.

РС ИГРЫ: Как вы оцениваете оригинальную озвучку? По-вашему, наша окажется сильнее?
Н.Д.: Оригинальная озвучка игры сделана крайне небрежно, и наша, безусловно, будет на две головы выше, потому что мы работаем с профессиональными актерами, которые уже много лет специализируются на дубляже.

ПРОФАЙЛЫ АКТЕРОВ

НИКИТА ПРОЗОРОВСКИЙ

ПЕРСОНАЖ В LOST
Сойер

ОБРАЗОВАНИЕ
ГИТИС

ОЗВУЧИВАЛ
игры Blacksite: Area 51, «Шерлок Холмс против Арсена Люпена»

РС ИГРЫ: Расскажите о своих персонажах.
Н.П.: Сойер – довольно интересный персонаж. Он настоящий мачо, к тому же обладает чувством юмора. На каком-то этапе авторы решили сделать Сойера начитанным, что сделало его характер еще более многогранным. Однако, наверное, самым любимым персонажем, которого я озвучивал, был альтер-эго одного из героев, побуждающий его к самоубийству. Очень интересный образ.
А.М.: Мне нравится Джек. Может быть, это не очень новый образ, но в глазах зрителей настоящий положительный герой должен быть именно таким.
С.Б.: Я озвучиваю Элиота – главного героя игры, который еще не знаком телезрителям.

РС ИГРЫ: Как готовитесь к озвучке игры? Что помогает вжиться в образ?
Н.П.: Я люблю надевать маски, примерять на себя любое «не я». Меня часто приглашают на второстепенные роли, потому что я могу озвучивать несколько рядом стоящих персонажей, и вы никогда не поймете, что за них говорит один и тот же человек. И хотя в жизни я совершенно не похож на Сойера, до этого у меня был опыт озвучения похожего персонажа, поэтому вжился в образ быстро.
А.М.: Я просто слушаю речь героя. Ведь режиссер специально отбирает для дубляжа похожих артистов – по тембру голоса, по манере игры и даже по внешним данным. Поэтому в первую очередь я просто иду за актером и стараюсь не сломать его игру.
С.Б.: Я предлагаю какие-то ходы режиссеру исходя из своего видения, он меня корректирует. Ведь актер, к сожалению, не видит игрового процесса, поэтому приходится работать буквально вслепую. В конечном счете вместе мы как-то «выруливаем» героя и он начинает звучать.

РС ИГРЫ: Показывают ли вам игру? Насколько это необходимо?
Н.П.: Нет, собственно игру нам не показывают. Только короткие ролики и то не всег-

АЛЕКСЕЙ МЯСНИКОВ

ПЕРСОНАЖ В LOST
Джек

ОБРАЗОВАНИЕ
ГИТИС

ОЗВУЧИВАЛ
фильмы «Хроники Риддика», «Достучаться до небес»

СЕРГЕЙ БУРУНОВ

ПЕРСОНАЖ В LOST
Элиот

ОБРАЗОВАНИЕ
ГИТИС

ОЗВУЧИВАЛ
игры Dreamfall: The Longest Journey, «Runaway 2: Сны черепахи», «Ведьмак», фильмы «Авиатор», «Кровавый алмаз», «Код апокалипсиса», «Рататуй», «Трансформеры», «Мюнхен»

да. Но в данном случае работать было просто, потому что герой – уже знакомый.
А.М.: Игру мы не видим, что, на мой взгляд, очень неправильно. Актеру дают только небольшую характеристику персонажа и описание сюжета. Это немного напоминает работу вхолостую. Все-таки гораздо проще, когда видишь артиста. В этом смысле озвучивать кино проще.
С.Б.: Это очень необходимо, но игру актеры не видят.

PC ИГРЫ: Насколько строго следуете указаниям звукорежиссера? Часто импровизируете?
Н.П.: Тут все зависит от режиссера. Если актера не остановить, он может погубить все дело. Ведь для нас главное – это игра. Поэтому режиссер должен внимательно следить, чтобы интересные и смешные находки артиста не забивали суть.
А.М.: В этой роли импровизация практически недопустима, потому что над текстом работает довольно серьезная команда и выверяется каждое слово. Импровизировать можно в каких-то комедийных ролях, но не здесь.
С.Б.: Сложно импровизировать, если не знаешь контекста игры. Наоборот – приходится постоянно спрашивать у режиссера, что именно вызвало ту или иную реакцию героя и какое вообще у этого персонажа поведение.

PC ИГРЫ: Какова разница между озвучкой сериала и игры?
Н.П.: Процесс озвучения игры можно сравнить с блиц-шахматами. Если при озвучке фильма у меня есть время вздохнуть и посмотреть, как сделана сцена, чтобы уже исходя из этого выстраивать игру, то в данном случае подобной возможности нет. Я нахожусь в постоянном напряжении, потому что за пару секунд должен определить для себя, как произнести ту или иную фразу.

PC ИГРЫ: Играете ли в игры?
Н.П.: Нет.
А.М.: Нет.
С.Б.: Конечно. Я люблю авиасимуляторы и шутеры. Среди первых любимый, естественно, «Ил-2 Штурмовик», а из шутеров больше всего нравятся Half-Life и Call of Duty.

PC ИГРЫ: Довелось посмотреть сериал? Что о нем думаете?
Н.П.: Сериал сделан очень грамотно. У каждого персонажа своя история, которая развивается отдельно от основной сюжетной канвы – это отличная задумка. Создатели избрали в качестве основного метода принцип романа, и поэтому он может теперь довольно долго существовать.
А.М.: Сериал сделан интересно, хотя, по-моему, в последнем сезоне авторы уж слишком лихо все закрутили. Непонятно, как теперь все будет распутываться.
С.Б.: Отличный фильм, на нем нужно учиться снимать подобные вещи. И актерская игра, и сюжет – все на очень высоком уровне. Я страшно не люблю, когда видно, что артисты играют. Настоящие режиссеры от этого избавляются и стараются показать сюжет так, как будто вы смотрите на все происходящее в замочную скважину. Создатели «Остаться в живых» принадлежат именно к этой категории – они добились эффекта документального кино.
Я сначала не очень понимал, почему народ буквально сходит из-за этого фильма с ума, а потом купил на DVD первый сезон и смотрел его всю ночь. Жаль, пока не хватает времени посмотреть второй и третий сезоны, но диски я уже купил.

АРТЕМ КОЛПАКОВ

звукорежиссер

PC ИГРЫ: Расскажите об основных этапах озвучивания игры.
А.К.: Сначала выполняется перевод текста. Затем на студию приходят актеры и режиссер звукозаписи. Они вместе ищут образы персонажей, от которых впоследствии ни в коем случае нельзя отступать. Когда реплики всех персонажей записаны, они сводятся воедино, и мы получаем полноценные диалоги.
Специфика озвучки игры заключается в том, что каждый актер зачитывает свои реплики отдельно от остальных. Именно поэтому очень важно контролировать каждую его интонацию, чтобы потом из таких вот разрозненных фраз получился живой диалог. Никита Прозоровский в одном интервью сказал, что при озвучке игры актеры даже любовью занимаются поодиночке, что очень наглядно описывает весь процесс звукозаписи.

PC ИГРЫ: Какова основная задача звукорежиссера?
А.К.: Задача звукорежиссера состоит в сведении реплик в диалоги.

PC ИГРЫ: Полностью ли контролируете актера во время записи, или оставляете за ними право импровизировать?
А.К.: Я поощряю импровизацию, если она делается в рамках роли и органично вписывается в игру. Но тут очень многое зависит от самого проекта. Если это война, то какая тут может быть импровизация? Сами актеры это прекрасно понимают, потому что они настоящие профессионалы, которые работают в сфере озвучивания с десяток лет. К тому же многие из них заядлые игроки. PG

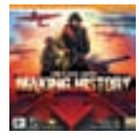
РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures	1C	MMORPG	Май 2008
Age of Empires 3: The Asian Dynasties	1C	Strategy	Март 2008
Alone in the Dark: У последней черты	Акелла	Action	Весна 2008
Armed Assault 2	Акелла	FPS	II квартал 2008
Assassin's Creed	Акелла	Action	I квартал 2008
Aurora: The Secret Within (Проект «Аврора»)	Новый Диск	Adventure	I квартал 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	I квартал 2008
City Life 2008 Edition	Акелла	Strategy	I квартал 2008
Command & Conquer 3: Ярость Кейна	Софт-Клаб	Strategy	Март 2008
Conflict: Секретные операции	1C	Strategy	I квартал 2008
Devil May Cry 4	1C	Action	2008
Dracula: Origin (Охота на Дракулу)	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Fallout 3	1C	RPG	2008
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	I квартал 2008
Frontlines: Fuel of War	Бука	FPS	I квартал 2008
Guitar Hero 3: Легенды рока	Новый Диск	Simulation	I квартал 2008
Hour of Victory	Новый Диск	FPS	I квартал 2008
Imperium Romanum	Бука	Strategy	I квартал 2008
Iron Man	Софт-Клаб	Action	II квартал 2008
Jack Keane (Джек Кейн)	Play Ten Interactive/ Руссобит-М	Adventure	I квартал 2008
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	I квартал 2008
Medieval 2: Gold Pack	Софт-Клаб	Strategy	I квартал 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Софт-Клаб	Action	I квартал 2008
Penumbra: Black Plague	1C	FPS	I квартал 2008
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Софт-Клаб	MMORPG	I квартал 2008
Rail Simulator	Новый Диск	Simulation	I квартал 2008
Sam & Max (Сэм & Макс: Первый сезон)	GFI/Руссобит-М	Adventure	I квартал 2008
Seven Kingdoms: Завоеватели	Акелла	Strategy	I квартал 2008
Sherlock Holmes vs The King of Thieves (Шерлок Холмс против Арсена Люпена)	Новый Диск	Adventure	I квартал 2008
Sims. Истории робинзонов	Софт-Клаб	Simulation	I квартал 2008
Space Force: Captains	Акелла	Strategy	I квартал 2008
Spiderwick Chronicles	Софт-Клаб	Action	I квартал 2008
Spore	Софт-Клаб	Simulation	2008
SunAge	Акелла	Strategy	I квартал 2008
Sword of the New World: Granado Espada	Nival Online	MMORPG	II квартал 2008
The Club	Софт-Клаб	Action	I квартал 2008
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	GFI/Руссобит-М	FPS	Весна 2008
Universe at War: Earth Assault	Софт-Клаб	Strategy	I квартал 2008

ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ



Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
AGON: Потерянный меч	AGON: The Lost Sword of Toledo	Акелла	Private Moon Studios/MZone Studio
Avencast: Ученик чародея	Avencast: Rise of the Mage	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Clockstone Software
Civilization 4: Эпоха огня	Sid Meier's Civilization 4: Beyond the Sword	1C	Firaxis Games
Gears of War	Gears of War	1C	Epic Games/People Can Fly
Ghost in the Sheet. Территория призрака	Ghost in the Sheet	Новый Диск	Carboard Box Entertainment
Legend: Легенда о Таргоне	Legend: Hand of God	Новый Диск	Master Creating
Making History: Передел мира	Making History: The Calm and the Storm	Акелла	Muzzy Lane Software
Premier Manager. Лига чемпионов 2008	Premier Manager 08	Новый Диск	ZOO Digital Publishing
Simon the Sorcerer: Заколдованный мир	Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	Акелла	Silver Style Entertainment
The Temple of Elemental Evil	The Temple of Elemental Evil	Акелла	Troika Games
Астерикс на Олимпийских играх	Asterix at the Olympic Games	Акелла	Etranges Libellules
Б. Сокаль. Sinking Island	Sinking Island	Новый Диск	White Birds Productions
Барби в Нью-Йорке	Barbie: My Scene	1C	Funnybone Interactive
Закон и порядок: Преступный умысел	Law & Order: Criminal Intent	Акелла	Legacy Interactive
Золотая Орда	Золотая Орда	Play Ten Interactive/ Руссобит-М	WorldForge
Золотой век автогонок	Golden Age of Racing	Новый Диск	Brain in a Jar
Кукабонга: Веселые джунгли	Kookabonga: Crazy Monkey Party	Акелла	Coktel Studio
Нэнси Дрю. Похищение в театре	Nancy Drew: The Final Scene	Новый Диск	Her Interactive
Пивной магнат	Beer Tycoon	Новый Диск	Virtual Playground
Работа для робота	RoboBlitz	1C	Naked Sky Entertainment

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1.	Gears of War	1С
2.	Crysis	Софт Клаб
3.	Need for Speed ProStreet	Софт Клаб
4.	Empire Earth 3	Софт Клаб
5.	World of Warcraft	Софт Клаб
6.	F.E.A.R. Проект «Персей»	Софт Клаб
7.	Diablo 2	Софт Клаб
8.	StarCraft + StarCraft Expansion Set	Софт Клаб
9.	World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт Клаб
10.	The Sims 2: Молодежный стиль. Каталог	Софт Клаб
	JEWEL-BOX	
1.	Gears of War	1С
2.	Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games
3.	Civilization 4: Эпоха огня	1С
4.	Counter-Strike: Source	Бука
5.	Барби: Русалочка	1С
6.	Антология Counter-Strike 1	Бука
7.	Need for Russia: Сделано в СССР	Новый Диск
8.	Нэнси Дрю: Похищение в театре	Новый Диск
9.	Смешарики. Собери страну смешариков!	Новый Диск
10.	Ведьмак	ND Games

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

FRONTLINES: FUEL OF WAR

ЖАНР
First-Person Shooter

РАЗРАБОТЧИК
Kaos Studios

ИЗДАТЕЛЬ
Бука

ЛОКАЛИЗАТОР
Бука

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

URL
www.frontlinesgame.com
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=311

Недалекое будущее, энергетический кризис привел к очередной мировой войне. Сверхдержавы организуют два военно-стратегических альянса: США и Евросоюз объединяются в Западную коалицию, а Россия и Китай создают Красный альянс. 60 видов вооружения и техники, ролевые элементы, система захвата территорий.

	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
о	Акелла	Adventure	нет
	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Role-Playing Game	нет
	1С	Strategy	8.5
	1С	Action	8.0
	Lazy Games	Adventure	нет
	Новый Диск	Role-Playing Game	нет
	Акелла	Turn-Based Strategy	нет
	Новый Диск	Management	нет
	Акелла	Adventure	нет
	Акелла	Role-Playing Game	нет
	Акелла	Action	нет
	Новый Диск	Adventure	нет
	1С	Logic	нет
	Акелла	Adventure	нет
	нет	Real-Time Strategy	нет
	Новый Диск	Racing	нет
	Акелла	Action	нет
	Новый Диск	Her Interactive	нет
	Новый Диск	Management	нет
	Логрус	Action	нет

ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА
В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ
И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА

РЕКЛАМА

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "2" , "Playstation", "PLAYSTATION", "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 GFI. All Rights Reserved. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2
PC
DVD ROM
gfi
RAINBOWSIXGAME.COM
UBISOFT

Текст:
Иван Гусев

РАЗРАБОТКА РАЗРАБОТЧИКА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ЧЕМ ЗАНИМАЛИСЬ ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРЫ ДО ТОГО, КАК СТАЛИ БОГАТЫМИ И ЗНАМЕНИТЫМИ?

Два номера назад Правильный рассказал тебе, как начинали свой творческий путь несколько именитых гейм-дизайнеров. Какими они были в детстве, что любили и чего сторонились, как быстро пришел к ним успех. Судя по читательской почте и отзывам на форуме журнала, статья понравилась. Нас попросили продолжить рассказ. Ну а поскольку твое желание для нас – почти закон, слушаемся и повинуемся. «Разработка разработчика» продолжается, и, если потребуется, мы подготовим и третью часть.

Кстати, любопытное дело: судя по биографиям знаменитых гейм-дизайнеров, может показаться, что успех приходит к дерзким самоучкам. Почти у всех персонажей данной статьи были проблемы с законом и школьной системой образования. Однако они уверенно шли к поставленной цели – делать игры – и преуспевали.

Что ж, возможно, 20 лет назад такой подход действовал, однако времена изменились, и сегодня «самородку» куда сложнее попасть в игровую индустрию, чем раньше. Так что если ты всерьез подумываешь в будущем создавать шутеры и RPG, не бей баклуши, не считай ворон, не жди у моря погоды. Учись! В наши дни попасть в штат солидной студии можно только при наличии хорошего резюме. Это раньше ты мог в одиночку сотворить хит, сегодня же большинство «гаражных» проектов не доживают даже до стадии альфы – слишком велики финансовые затраты.

Впрочем, не отчаивайся. Талант всегда пробьется. И истории, рассказанные дальше, – отличный тому пример.

ORTUNE
TELLER
RAST
PRESEN
FUTUR

Джон Кармак:

ГЕНИЙ, ВОРУЮЩИЙ КОМПЬЮТЕРЫ

Джон Кармак (John Carmack) должен был стать неудачником по жизни. С самого детства все к этому и шло. Худощавый, бледный и довольно заносчивый паренек провел год в исправительном доме для несовершеннолетних. Казалось, уже понятно, какой дорожкой он пойдет – начнет «шестерить» на уличную банду, вскрывать машины. А то и грохнет кого-нибудь – не зря же психиатр сказала про 14-летнего Джонни: «Равнодушен к людям, куда больше интересуется компьютерами». В общем, никто не пророчил Кармаку светлое будущее. А он вырос, стал миллионером и принялся менять «Феррари», как перчатки.

Джон Кармак родился в Канзасе 20 августа 1970 года. Его отец, Стэн, был тележурналистом, и благодаря ему мальчик уже в раннем возрасте познакомился с компьютерами. И пропал. Нет, у него, конечно, были и другие увлечения (настольные ролевые игры, комиксы, научная фантастика), но интерес к компьютерам оказался превыше всего. В 14 лет Джон поздно ночью тайно пробрался в школу и попытался выкрасть парочку компьютеров Apple II. Его поймали. За взлом и кражу Кармаку светил исправительный дом для несовершеннолетних. Однако парня могли и простить на первый раз. Вердикт доверили вынести психиатру. Увы, собеседование прошло просто отвратительно: Джон грубил, высокомерничал и довыпендривался до того, что на вопрос: «Если бы тебя не поймали, ты попробовал бы украсть что-нибудь еще?» ответил: «Возможно». И – вуаля: прощай, дом родимый, здравствуй, исправительный.

Целый год Кармака перевоспитывали, но нельзя сказать, что он особо изменился. Он по-прежнему считал большинство окружающих его людей глупее себя и предпочитал общаться с компьютерами. SAT, стандартный тест для поступающих в колледж, Джон написал без проблем, набрал по математике 780 баллов из 800 возможных и поступил в Университет Миссури. Там юноша отучился два семестра, после чего сказал себе: «Хватит!» – и бросил.

Жизнь вольнонаемного программиста не назовешь сахарной. Кармак признается, что на протяжении года зарабатывал около тысячи долларов в месяц – хватало лишь на еду и самое необходимое. Он не брезговал никакими заказами и однажды за 200 баксов написал нумерологическую программу (нумерология – это, если кто не в курсе, гадание по числам).

В 1990 году боссы маленькой компании Softdisk, для которой Кармак выполнил несколько мелких заказов, предложили ему перебраться в Шривпорт, Луизиана, – в качестве штатного сотрудника. Джон согласился и на новом месте работы... заново родился. Парень познакомился с Джоном Ромеро (John Romero), Томом Холлом (Tom Hall) и другими ребятами, впоследствии основавшими культовую ныне компанию id Software. Оказалось, новые приятели секут в программировании куда лучше, чем Кармак. Все высокомерие Джона сошло на нет, и он стал учиться, учиться, учиться. «Я был счастлив, – вспоминает Кармак. – Я программировал, читал о программировании, беседовал о программировании. Вдобавок я стал зарабатывать 27 тысяч долларов в месяц – куда больше, чем мне требовалось на книги и пиццу».

За полгода Джон увеличил свои знания вдвое (так по крайней мере утверждает он сам). После выпуска Commander Keen Кармак и пятеро его хороших друзей решили начать свое дело и основали id Software. Маленький офис, огромное количество идей и минимум свободных денег. Что было дальше, ты, наверное, и сам знаешь: Wolfenstein 3D (1992), Doom (1993), Doom 2: Hell on Earth (1994),

Quake (1996). Благодаря id Software шутеры от первого лица стали одним из самых популярных игровых жанров. Хотя нет, правильнее сказать: благодаря Джону Кармаку. Ведь именно он сумел придумать, как «сделать 3D» на очень слабых компьютерах начала 90-х годов прошлого века.

Как-то раз, завершая работу над Doom, Джон показывал знакомым бета-версию и вдруг заметил, что уборщик, зашедший в кабинет вытрясти мусор из корзин, застыл у него за спиной и не может отвести взгляд от экрана. Тогда-то Кармак и понял: он на верном пути.

Doom и Quake сделали Джона очень богатым человеком. Теперь он ездит на работу на «Феррари» и получает «Эмми» за свои технологические инновации. Однако, по словам Кармака, слава и богатство мало изменили его: он встает рано утром, добирается до офиса, программирует, а потом возвращается домой, к жене и сынишке.

Худощавый, бледный и довольно заносчивый паренек провел год в исправительном доме для несовершеннолетних.

Бенуа Сокаль:

РАЗРАБОТЧИК ПО ВОЛЕ СЛУЧАЯ

Известный создатель адвенчур Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) хорошо знаком поклонникам жанра по великолепным квестам Amerzone, Syberia, довольно проходной Paradise и недавней Sinking Island. Он один из немногих гейм-дизайнеров, чье имя на обложке ставят над названием игры. Вот уже 15 лет Сокаль зарабатывает себе на жизнь созданием увлекательных интерактивных историй. При этом он сторонится других разработчиков, не играет в чужие игры и представляется сказочником.

Бенуа Сокаль родился 28 июня 1954 года в Брюсселе. У него классическое образование. Отец Бенуа был врачом и всегда хотел, чтобы сын пошел по его стопам. Сокаль-младший послушался и два года обучался докторскому делу в медицинском колледже. Однако потом юноша понял, что не стоит мучить себя ради пиной прихоти, и поступил в брюссельскую школу искусств Scole Supsrieure des Arts Saint-Luc.

В конце 70-х годов XX века во Франции и Бельгии начался бум вокруг графических новелл, и Бенуа влился в коллектив популярного журнала A suivre. Здесь стали публиковать его приключенческую комикс-серию Inspector Canardo. Детективные нуар-истории о коварных злодеях, роковых красавицах и сыщике-утке (да-да, мы не шутим!) неожиданно завоевали любовь десятков тысяч читателей, и Сокаль, к его большому удивлению, стал известен, востребован и успешен. На протяжении дюжины лет Бенуа зарабатывал на жизнь исключительно комиксами и даже не задумывался о карьерных переменах.

В игровую индустрию Сокаль попал случайно. Он просто искал новую форму подачи придуманных им историй. Сначала обрабатывал и раскрашивал свои рисунки в программе Photoshop. Потом всерьез заинтересовался трехмерными изображениями. Он купил единственную на тот момент доступную программу для работы с 3D – Lightwave и начал делать модели. Затем в его голове родился замысел адвенчуры Amerzone, правда, не в виде игры. По словам Сокаля, он представлял себе некое слайд-шоу. Пока оформились все идеи и появилась игра, прошло почти четыре года. Дело в том, что Сокаль никогда не учился гейм-дизайну и, как положено самоучке, делал серьезные ошибки. Например, когда он впервые встретился с руководством Casterman, компании, впоследствии выступившей издателем Amerzone, его спросили напрямик: «Сколько денег вам требуется? Как долго займет создание проекта?» Не моргнув глазом, Бенуа уверенно ответил: «30 тысяч евро, 12 месяцев». Ох как он ошибался! Разработка Amerzone заняла в четыре раза дольше и «сожрала» 250 тысяч евро.

«Amerzone была моей мечтой и... бесконечным кошмаром одновременно, – признался пару лет назад Бенуа Сокаль в интервью Правильному. – Впервые за всю профессиональную жизнь мне пришлось трудиться в команде. До этого, пока я делал комиксы, я работал в одиночку, сам по себе. К счастью, кое-как я сумел поладить с 25 сотрудниками студии, включая – бог ты мой! – программистов. Самым сложным в работе над Amerzone оказалось создание игрового процесса. Я не имел ни малейшего представления о том, чего хочет геймер. Я хотел просто рассказать интересную историю, ничего более».

Бельгийскому сказочнику повезло, что история о журналисте, пытающемся спасти редких магических птичек, понравилась геймерам и игра имела оглушительный успех в Европе. В противном случае карьера Сокаля в игровой индустрии была бы закончена.

Вместе с компанией Microids, разработавшей Amerzone, Бенуа сделал еще две игры: знаменитую дилогию Syberia. Рассказ о приключениях Кейт Уокер принес Сокалю мировое признание. К сожалению, потом Бенуа разругался с руководством Microids в пух и прах – он хотел больше творческой свободы, его пытались ограничивать бюджетами и сроками сдачи игр. Так что если кто по-прежнему ждет Syberia 3, право, не стоит. «Для меня приключения Кейт Уокер завершены, – говорит Сокаль. – Она живет где-то далеко от меня и, надеюсь, счастлива. Издатель серии Syberia может пожелать сделать еще один квел, но я в этом проекте участвовать не собираюсь». В 2003 году Бенуа Сокаль основал свою компанию White Birds Productions и сейчас трудится сразу над несколькими адвенчурами. Однако создается впечатление, что разработка игр ему поднадоела. Сокаль с большим интересом рассказывает о любимой рыбалке и мечте снять кино, чем о своем будущем проекте – квесте Aquarica. Неужели сказочнику пора на пенсию?

Сокаль с большим интересом рассказывает о любимой рыбалке и мечте снять кино, чем о своих будущих проектах.

Сигеру Миямото:

СПИЛБЕРГ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto) часто называют Спилбергом игровой индустрии. Подразумевается, что его влияние на мир видеоигр столь же значительно, сколь режиссера «Челюстей» и «Индианы Джонса» – на современный кинематограф. Геймеры, предпочитающие PC всем прочим игровым платформам, не слишком жалуют Миямото, однако для братьев наших консольщиков он – икона. Да и что душой кривить: этого вечно улыбающегося японца, придумавшего супербратьев Марио, Данки Конга и Зельду, нельзя не любить.

Сигеру Миямото родился 16 ноября 1952 года в маленьком городке Сонобэ неподалеку от Киото. В Сонобэ тогда проживало лишь около 10 тысяч человек – почти деревня. В семье Миямото не было телевизора, и Сигеру дни напролет бродил по живописным окрестностям. Он любовался рисовыми полями, каньонами, быстрыми ручьями и фантазировал. Во время одной из таких прогулок Сигеру и придумал мир, который потом воплотил в серии The Legend of Zelda. Главным потрясением детства Миямото стала... дыра. Именно так – однажды мальчик нашел отверстие в земле. Вооружившись фонарем, Сигеру залез в дыру и вскоре понял, что очутился в длинной пещере. Он исследовал ее вдоль и поперек и отыскал ход, ведущий в другую пещеру, а там – новые развилки. Много дней парень провел, бесстрашно обыскивая подземелья и придумывая приключения, которые могли бы произойти с ним здесь. Все, кто когда-нибудь играл в Super Mario Bros. или The Legend of Zelda, теперь прекрасно понимают, откуда у гуру такая любовь к катакомбам и сундукам с сокровищами.

Сигеру никогда не был целеустремленным мальчиком. Долгое время он даже не представлял, кем хочет стать, когда вырастет. Миямото мечтал о чудесной неизлечимой болезни, от которой нельзя умереть (и боли тоже нет), благодаря которой он мог бы бездельничать в госпитале. Однако боженька наградил Сигеру крепким здоровьем, так что, когда пришла пора, он как миленький пошел сдавать экзамены в университет. В 1970 году он поступил в Kanazawa Municipal College of Industrial Arts and Crafts и пять лет изучал там промышленный дизайн. Он не был отличником и вообще учился без охоты – предпочитал рисовать, сидя позади других студентов. Из-за множества прогулов Миямото окончил колледж заметно позже своих однокурсников. Но, даже получив диплом, он так и не решил, какую профессию выбрать.

Спустя два года Сигеру встретился со старым другом своего отца Хироси Ямаути (Hiroshi Yamauchi), президентом компании по производству игрушек. В результате спонтанного собеседования Миямото получил должность художника. Да, забыл отметить: компания, которой руководил Ямаути, называлась Nintendo. Она только-только начала заниматься созданием видеоигр и производством игровых автоматов.

В 1980 году руководство Nintendo решило: пора завоевывать Америку. Возглавить «вторжение» должна была аркада Radar Scope, здорово напоминавшая всем известную Space Invaders. Американцы, мягко говоря, не пришли в восторг от японской игры – из 3 тысяч выпущенных автоматов разошлась по игровым залам США только треть. Nintendo могла потерять большие деньги. Тогда Сигеру Миямото велели быстро придумать и разработать новую игру, которая могла бы идти на «железе» Radar Scope. И провинциал из Сонобэ не упустил свой шанс. Черпая вдохновение в мультиках о моряке Папая и фильмах о Кинг-Конге, он сотворил Donkey Kong, одну из самых

Главным потрясением детства Миямото стала... дыра. Именно так – однажды мальчик нашел отверстие в земле.

популярных аркад 80-х. Игру шустро установили в сменившие название и перекрашенные автоматы Radar Scope, и вскоре весь мир познакомился с плотником Джампменом, спасающим подружку из лап гориллы Данки Конг.

Спустя два года Джампмен переквалифицируется в водопроводчика и сменит имя на Марио, а также обзаведется братом Луиджи. После выхода аркад Mario Bros. и Super Mario Bros. Сигеру Миямото обрел поистине культовый статус на родине и признание во всем мире. Впоследствии в качестве режиссера, продюсера или дизайнера он принял участие в разработке еще 80 игр, большинство которых стали хитами: The Legend of Zelda, Super Mario 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Nintendogs, Wii Sports, Super Mario Galaxy. К сожалению, подавляющее большинство игр Миямото никогда не выходили на PC. Впрочем, сегодня без труда можно найти эмулятор для любой консоли прошлого века, так что проблема, как говорится, решаема. Да и кто же, в конце концов, не знает Марио?!

Американ Макги:

АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА

Американ МакГи (American McGee) родился 13 декабря 1972 года. К тому времени «лето цветов» давно закончилось и мода на хиппи сошла на нет. Однако не все вынули ромашки-лютики из волос. К примеру, мама МакГи по-прежнему оставалась хиппи и, когда пришло время давать младенцу имя, тут же сказала: «Американ». Она, дескать, в колледже была знакома с дамой, назвавшей дочку Америкой, и вдохновилась ее примером. Тем самым обеспечив сынишку проблемой до конца жизни. Даже сегодня, несмотря на известность, МакГи очень сложно представляться. Особенно в Японии и Китае. Стоит ему сказать: «I am American», вежливые собеседники тут же кивают и говорят: «Мы знаем, что вы американец, но как вас зовут?»

«Обычно, устав объяснять, я начинаю представляться Такеши», – смеется МакГи. А вот во время интервью, услышав вопрос «Американ – это псевдоним или ваше реальное имя?», гейм-дизайнер рвет волосы на голове и подумывает о покупке крупнокалиберной винтовки. Потому как достало!

Не только мама, но и другие члены семьи Американа были довольно эксцентричными людьми. Причем крайне набожными. Детство в окружении очень религиозных родственников было непростым (сам МакГи предпочитает говорить: необычным), поскольку мальчик недолюбливал церковь. По словам гейм-дизайнера, идея мрачной игры о кэрролловской Алисе возникла во многом благодаря не самым приятным воспоминаниям о юных годах. Американ часто играл в одиночку, собственноручно делал причудливые игрушки, фантазировал и мечтал, когда вырастет, стать астрономом или исследователем подводных глубин наподобие Жака Кусто. Ну или пожарным – он очень любил огонь и поджигал что только мог (а то, что не мог, разбирал на кусочки и пытался спалить по отдельности).

МакГи трудно назвать пай-мальчиком. Одаренный от природы, он не отличался прилежностью и хорошим поведением. А в возрасте 13 лет был даже пойман полицией на месте преступления – пытался стащить какую-то мелочовку из магазина. Пока парня везли в участок, копы твердили: «Ты не достоин носить имя Американ!» МакГи краснел, бледнел и чувствовал себя последним подонком на свете.

Школу Американ так и не закончил, бросил в выпускном классе. Ни о каком колледже, разумеется, не могло идти и речи. Юноша подался в автомеханики и, казалось, нашел призвание. Он мог отремонтировать что угодно, причем быстро. Вот только первая работа оказалась крайне травмоопасной – МакГи ронял на ноги коробки передач и даже пару раз случайно поджег себя.

Все изменило знакомство с Джоном Кармаком. Ведущий программист id Software жил по соседству и, когда узнал, что МакГи увлекается компьютерными играми, предложил ему в свободное время тестировать ныне культовый шутер Doom. Спустя некоторое время в id появилась вакансия – понадобился человек, на которого можно было повесить техподдержку. Эту должность и получил Американ. Его посадили у телефона, и он стал разъяснять геймерам, что делать, если у них не устанавливается Doom или в игре не работает мышь. Свободного времени оставалось предостаточно, так что МакГи начал потихоньку осваивать дизайн уровней. Кармак посмотрел наработки Американа, и парень тут же получил повышение. Многие уровни в Doom 2, Quake и Quake 2 – его рук дело. Какие именно? «На модах уровнях много ловушек и лавы. Если на карте есть лава – скорее всего, ее делал я», – рассказывает МакГи. Набравшись опыта, Амери-

кан понял: пора двигаться дальше. И перешел из id Software в Electronic Arts, где приложил руку к The Sims и SimCity 3000. Руководство компании ценило МакГи за оригинальные идеи и в конце концов позволило ему сделать собственный амбициозный проект – American McGee's Alice. Эта игра принесла молодому гейм-дизайнеру мировое признание и любовь миллионов.

Американа часто спрашивают, кто и почему решил назвать игру по мотивам книг Льюиса Кэрролла American McGee's Alice? Разве МакГи в одиночку разрабатывал проект? А как же сотрудники студии Rogue Entertainment? Они что, не при делах? Американ ужасно смущается и бубнит, что не страдает манией величия и очень ценит труд разработчиков, воплотивших в жизнь его идею, и, кстати, всегда хотел, чтобы игра называлась просто Alice. Однако руководство издательства Electronic Arts посчитало, что столь затасканное имя неизбежно станет поводом для судебных разбирательств – видимо, побоялось иска от группы «Алиса». Посовещавшись, боссы остановились на названии American McGee's Alice, а протесты гейм-дизайнера проигнорировали.

Сегодня МакГи живет в Китае, и пара его последних проектов была поистине китайского качества – в плохом смысле этого слова. Однако есть надежда, что American McGee's Grimm вернет Американу былую славу. Поживем – увидим.

Идея мрачной игры о кэрролловской Алисе возникла во многом благодаря не самым приятным воспоминаниям о юных годах.

Ричард «Levelord» Грей:

ПОВЕЛИТЕЛЬ УРОВНЕЙ, БОЛЬШИХ И МАЛЕНЬКИХ

Ричарда Грея (Richard Gray) очень любят в России, потому что Levelord, в свою очередь, очень любит нашу страну. Когда-то он служил на флоте и был готов в любой момент встать на защиту США от советских агрессоров. Однако по окончании холодной войны Грей несколько раз посетил Россию и кардинально изменил мнение об одной шестой части мира. Теперь он величает нашу державу Mother Russia, учит русский и регулярно использует словечко kruto. Приятно, что один из самых именитых дизайнеров уровней полюбил Россию до такой степени, что подумывает о покупке dacha где-нибудь под Москвой. Но не думайте, несмотря на сложные жизненные перипетии (закрытие родной Ritual Entertainment и подозрение на диабет), Грей не засобирался на пенсию. Levelord по-прежнему в строю.

Ричард появился на свет 15 ноября 1957 года в Нью-Хейвене, штат Коннектикут, США. О его детстве особо рассказывать нечего: парень как парень, сменил несколько школ, обожал Led Zeppelin и Yes, курил траву... Стоп! Об этом факте своей биографии Грей рассказывает со смущением. «Я не утверждаю, что это клево, – вздыхает он. – Мои легкие уже давно похожи на засоренную промышленную трубу». И тем не менее с 1971 года, за исключением лет, проведенных на флоте, Levelord регулярно покуривает. Говорит, это помогает ему творить. Но как-то неуверенно говорит, явно сам сомневается.

Путь Ричарда Грея в игровую индустрию был долог и тернист. Собственно, он никогда не помышлял о карьере дизайнера уровней, так получилось. В 1976 году Грей пошел служить во флот и дюжину месяцев исправно исполнял обязанности помощника боцмана. Потом переквалифицировался в специалиста-техника, занимающегося обслуживанием океанических систем наблюдения, и из Аляски прослушивал глубины – не плывут ли советские ядерные подлодки?

В 1980 году Ричард уволился со службы и с холодной Аляски перебрался в жаркий Лос-Анджелес. Он снова пошел учиться и получил диплом специалиста по бизнес-программированию. Грей устроился в компанию, занимающуюся производством всевозможных продуктов из резины, и... продолжил обучение, на сей раз в вечерней школе. Его явно не устраивала скучная, рутинная работа.

«В 1982 году я разрабатывал программное обеспечение для предприятий (платежные ведомости, инвентарные ведомости и проч.) на языке COBOL, – рассказал Levelord в интервью журналу «РС ИГРЫ». – Совершенно случайно я нашел игру Colossal Cave Adventure (самая первая компьютерная адвенчура. – *Прим. ред.*), установленную на главном компьютере. Я, что называется, подсел. Прошел ее вдоль и поперек и понял, что хочу заниматься созданием игр. Я пытался написать игровое приложение на COBOL, но все, кто знает этот язык, понимают, что он не предназначен для создания игр. Мое новое увлечение подтолкнуло меня к необходимости получить дополнительное образование, и я поступил в Калифорнийский университет в Лос-Анджелесе».

Так Грей в очередной раз стал студентом. Он окончил UCLA в 1990 году со степенью инженера по вычислительной технике. Переехал

Теперь Levelord величает нашу державу Mother Russia, учит русский и регулярно использует словечко kruto.

в Нью-Йорк, поучился еще годик (изучал компьютерную графику), затем перебрался в Коннектикут и устроился в компанию Bauer Aerospace. «Я все еще не был готов писать игровые программы, – рассказывает "робкий" Levelord. – Для таких вещей требуются хорошие мозги. Посему я нашел работу в аэрокосмической области и продолжал просто играть. Вскоре вышел Doom, а затем и редактор уровней DEU. Меня дико зацепило!»

Ричард продолжал трудиться в аэрокосмической области, а по уик-эндам делал уровни – сначала для Doom, потом для Blood. Свои фрилансерские работы он горделиво подписывал Level Lord (в переводе с англ. «повелитель уровней»). Потом эти два слова как-то сами собой объединились, и родился знаменитый псевдоним Грея.

Весной 1995 года Ричард был принят в штат студии 3D Realms и сотворил половину уровней для легендарной Duke Nukem 3D. Следующим летом он вместе с друзьями основал собственную компанию Ritual Entertainment и благодаря дополнению Quake: Scourge of Armagon и шутеру SiN быстро стал одним из самых известных левел-дизайнеров мира. Кодим и остается по сей день. Kruto, Ричард, kruto!

PG

ПУТЬ

1

2

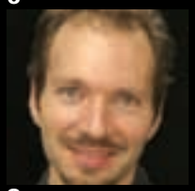
3

4

5

6

7


8

9

10

	Имя	Возраст	Должность	Дебют
1	Алексей Пажитнов	52 года	Глава Tetris Holding, сотрудничает с разными компаниями	Tetris (1986)
2	Хиронобу Сакагути	45 лет	Глава японской студии Mistwalker, плотно сотрудничающей с Microsoft	Rad Racer (1987)
3	Уоррен Спектор	52 года	Глава Junction Point Studios (ныне принадлежит Disney)	Space Rogue (1989)
4	Билл Ропер	38 лет	Исполнительный директор Flagship Studios	Warcraft: Orcs & Humans (1994)
5	Брюс Шелли	58 лет	Консультант Ensemble Studios	F-19 Stealth Fighter (1988)
6	Рон Гилберт	50 лет	Креативный директор канадской студии Hothead Games	Koronis Rift (1985)
7	Хидео Кодзима	45 лет	Глава компании Kojima Productions	Metal Gear (1987)
8	Джордан Мехнер	40 лет	Сценарист, кинорежиссер документальных фильмов	Karateka (1984)
9	Крис Тейлор	39 лет	Глава студии Gas Powered Games	HardBall II (1989)
10	Тору Иватани	53 года	На пенсии	Pac-Man (1980)

РАЗРАБОТЧИКА

КАК СЛОЖИЛАСЬ КАРЬЕРА ДЕСЯТИ ДРУГИХ ИМЕНИТЫХ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРОВ

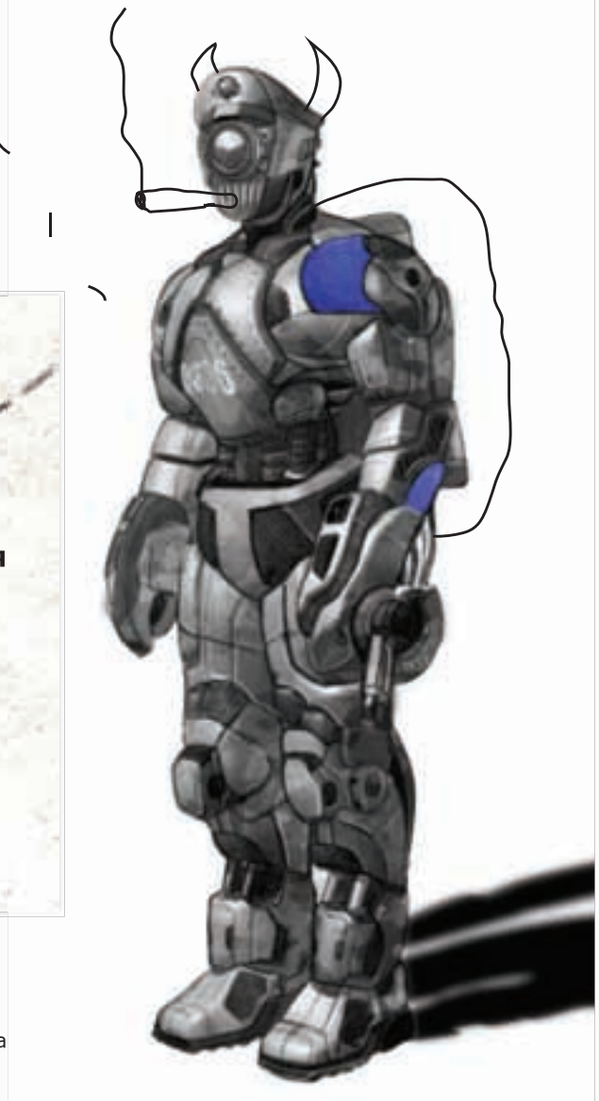
Ключевые проекты	Личные достижения	Изнанка славы
El-Fish (1993), Ice & Fire (1995), Pandora's Box (1999), Hexic (2005)	В 1995 году был приглашен на руководящий пост в Microsoft	Так и не смог (и похоже, уже не сумеет) повторить успех Tetris
Final Fantasy (1987), Final Fantasy 7 (1997), Final Fantasy 8 (1999), Blue Dragon (2006)	Придумав и создав ролевую игру Final Fantasy (1987), спас от банкротства компанию Square	Анимационный фильм Final Fantasy: The Spirits Within (2001), срежиссированный Сакагути, обернулся убытками в размере 120 миллионов долларов. Хиронобу попросили покинуть Square
System Shock (1994), Thief: The Dark Project (1998), Deus Ex (2000), Thief: Deadly Shadows (2004).	Подарил свою фамилию или внешность персонажам многих игр, включая Ultima Underworld и Deus Ex	Сожалеет, что из-за возраста успеет сделать еще две, максимум три игры
Warcraft 2: Tides of Darkness (1995), Diablo (1997), StarCraft (1998), Diablo 2 (2000), Warcraft 3: Reign of Chaos (2002), Hellgate: London (2007)	Придумал сюжет Diablo. Владеет четырьмя дорогими машинами. Lamborghini Diablo среди них нет	Hellgate: London была встречена критиками более чем прохладно
Sid Meier's Railroad Tycoon (1990), Sid Meier's Civilization (1991), Age of Empires (1997), Age of Empires 2: The Age of Kings (1999), Age of Mythology (2002), Age of Empires 3 (2005).	Учил уму-разуму самого Сида Мейера (Sid Meier). Входил в состав совета директоров Академии интерактивных искусств и наук	Практически не играет в игры компаний-конкурентов – надоели до чертиков
Maniac Mansion (1987), Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988), The Secret of Monkey Island (1990), Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)	Создал движок SCUMM, на котором сделана дюжина классических адвенчур LucasArts	Покинув LucasArts, зарабатывал на жизнь детскими играми про рыбку Фредди
Metal Gear Solid (1998), Metal Gear Solid 2: Substance (2002), Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004)	Своими играми помог сформироваться и расцвести поджанру стелс-экшен	Всю жизнь мечтает снять свой фильм, но пока так и не сел в кресло режиссера
Prince of Persia (1989), Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (1993), The Last Express (1997)	Создал Принца Персии, но так и не придумал ему имя	Раскритиковал компанию Ubisoft за то, что она превратила PoP в мрачный, кровавый сериал. Однако повлиять на разработчиков он не может
Total Annihilation (1997), Dungeon Siege (2002), Dungeon Siege 2 (2005), Supreme Commander (2007)	По мнению экспертов сайтов GameSpot и GameSpy, входит в список 30 человек, оказавших большое влияние на развитие игровой индустрии	Почти десять лет занимался ненавистными спортивными симуляторами, прежде чем дослужился до серьезного сольного проекта
Pac-Man (1980), Libble Rabble (1983), Pac-Man: Championship Edition (2007)	Придумал Pac-Man и спровоцировал настоящую пэкменманию в 80-х годах прошлого века	Феноменальный успех Pac-Man не сделал Иватани богачом. Собственно, он не получил от издателя даже премии за игру

«ПЕРИМ

дневники

ТРИ ГОДА МОЛЧАНИЯ

ТЕКСТ:
КД-ЛАБ



В мае 2004 года вышла одна из самых ожидаемых отечественных игр – стратегия в реальном времени «Периметр». Несмотря на многочисленные награды от российской и зарубежной прессы и признание игроков, о ней принято писать что-либо вроде «многими не понятый и не принятый арт-хаузный проект» и т.п. «Периметр» считается «игрой не для всех» и даже «проектом с тяжелой судьбой». Почему же разработчики принимаются за продолжение столь неоднозначной игры? Какие выводы они делают из опыта создания первого «Периметра» и дополнения к нему? Каким авторы видят вожделенный для многих «Периметр 2» и какими путями идут к поставленным целям? Наконец, почему так долго длилось молчание? Мы постараемся дать ответы на все вопросы в этом дневнике.

На самом деле вопроса, создавать «Периметр 2» или нет, ни у кого не возникало – мы всегда знали, что этой игре суждено увидеть свет. Тем не менее между выходом первой игры и анонсом сиквела прошло без малого три года. И вот как все было. Сразу после выхода оригинала дизайнеры и художники начали думать о продолжении. На август (2004 года. – *Прим. ред.*) была запланирована поездка в Великобританию, в штаб-

ETP 2» разработчиков

квартиру Codemasters (мирового издателя первого «Периметра»). Судьба проекта на западной арене должна была решиться там. Два месяца ушло на черновое препродюсирование будущего проекта – было нарисовано около полусотни эскизов, набросан сценарий (скорее видение сюжета – буквально несколько страниц «потока сознания»), схематично продуманы будущие юниты.

Собрав эти материалы, в августе четверо представителей компании отправились на переговоры. Результат оказался неожиданным. Небольшая справка: весной 2004 года в Codemasters обновилось руководство, компания заключила крупную сделку с большими инвесторами и в результате несколько изменила стратегию. С этого момента она была заинтересована только в проектах с минимальным риском. Одним словом, издатели отнеслись к нашему предложению и с симпатией, и с некоторой опаской. Тем не менее они хорошо знали команду и ее потенциал и были заинтересованы в дальнейшем сотрудничестве. В итоге мы получили встречное предложение о совместной разработке проекта Maelstrom.

Предложение было принято, и для нас оно значило прежде всего возможность поднять свои технологии на очередную высоту и проверить их в деле, в этом новом серьезном проекте. Несмотря на высокую технологичность, «Периметр» все-таки обладал некоторыми довольно серьезными ограничениями.

Основной проблемой «Геометрии войны» являлась неповоротливость и монолитность – в коде был прошит максимум информации. Это означало, что внесение малейших изменений (например, добавление новых кнопок в интерфейс) требовало привлечения программистов и глубинной правки кода. Не было удобных и интуитивно понятных редакторов для создания миров, спецэффектов и проч. Нельзя сказать, что инструментарий отсутствовал полностью – во время разработки мы использовали собственные «тулзы», но работа с ними была очень трудоемкой, а для подключения нового человека к работе требовалось провести полный курс моло-

дого дизайнера. Именно поэтому мы не смогли вовремя выпустить редактор миров, который так хотели видеть поклонники игры.

Итак, нам требовался удобный универсальный инструмент для разработки. И осенью 2004 года мы начали работу над такой системой – впоследствии она получила название VistaGame Engine.

Несмотря на старт нового проекта, мы не могли совсем оставить «периметрическую» тему – игроки просили если не продолжения, то хотя бы дополнения к оригиналу. Поэтому параллельно мы начали работу над «Периметром: Заветом императора», который вышел в 2005 году. Работы над настоящим сиквелом пришлось заморозить, о чем мы скрепя сердце заявили на нашем сайте, дав обещание вернуться к «Периметру», как только «прокачаем» технологию до нужного уровня. Этот момент наступил в конце работы над Maelstrom – в начале 2007 года. Вернувшись из новогодних отпусков, мы вновь вернулись к психосфере, спиритам и комитету истины.

Взглянув на прошлые достижения свежим взглядом, мы решили еще раз проработать возможные направления развития будущего проекта. Обсуждения были долгими, горячими, участие принимали все ключевые сотрудники: гейм-дизайнеры, художники, сценаристы и программисты. Главным вопросом на этих собраниях было: как сохранить оригинальность проекта, вложить в него новые решения и при этом избавиться от клейма «многими не принятого и не понятого»?

Было рассмотрено и отвергнуто множество вариантов – например, осветить события на Старой Земле, которые происходили сразу после исхода части человечества и параллельно всему описанному в оригинальной игре. Согласно этой концепции закрытие порталов, соединявших планету с нестабильными мирами психосферы, не спасло Землю от страшного вторжения скверны. Человеческие страхи, обретшие физическую форму, осаждали города и сеяли смерть. И игрокам пришлось бы обороняться от этих полчищ, спасая умирающую планету. Вполне возможно, что данную идею мы воплотим в одном из будущих проектов, однако для «Периметра 2» выбрали другую задумку.

Нечестно было бы оборвать историю, рассказанную в первой части, на полуслове. Поэтому мы решили продолжить там, где закончилась оригинальная игра, – а именно на Новой Земле, куда в финале прибыли фреймы двух сторон – исхода и возврата.

Чтобы сделать игру и ее вселенную более понятными, мы сосредоточились на каждой игровой расе, полностью раскрыли их историю и особенности. Именно поэтому решено было превратить сиквел в сериал из нескольких эпизодов, вдумчиво раскрывая сюжет и постепенно вводя новые стороны конфликта.

Насколько удачной вышла реализация этих идей, вы сможете сами судить после релиза. А в следующих выпусках дневников мы расскажем подробнее о самом процессе разработки – то есть о воплощении концепции «Периметра 2». **PG**

ВМЕСТО ЭПИГРАФА: СЛОВО ИГРОКАМ

(АВТОРСКИЕ ОРФОГРАФИЯ, ПУНКТУАЦИЯ И ЛЕКСИКА СОХРАНЕНЫ)

«Я прошел ваши игры "Периметр: Геометрия Войны" и "Периметр: Завет Императора"! Мне они очень понравились, и я очень хочю чтобы вы ПОТОРОПИЛИСЬ с выпуском игры "ПЕРИМЕТР 2"! Если хотите я мог бы стать одним из ее тестеров, вот только я живу в Иркутске. Я ОЧЕНЬ ХОЧЮ ПОИГРАТЬ В "ПЕРИМЕТР 2"! ЗНАЙТЕ ФАНАТОВ ОЧЕНЬ МНОГО!»

«В целом игра практически совершенна: сюжет, новые концепции, увлекательная кампания, разнообразие возможных тактических решений и т.д. и т.п. Только единственное, о чем попрошу, делайте Периметр 2 таким же ХИТОВЫМ, что и первый».

«Вы молодцы!!!!!!!! я буду ждать "ПериМетр 2" С не терпеньем. Уж если 1й на КРИ 2003 взял приз за лучшую ТЕХНОЛОГИЮ и Приз от прессы, а на КРИ 2004 за лучшую игру для PC и лучший игровой дизайн, то 2й наверное возьмет их все (ВЫ УЖ ПОСТАРАЙТЕСЬ ;-))»

«Здравствуйте, создатели ПЕРИМЕТРА! До этого проекта, я о вас (о К-Д ЛАБ) мало что слышал. Но вот этот Периметр вас может сделать ОЧЕНЬ известной кампанией-разработчиком. Вот был – бы сиквел... Да, точно и так звучит! Периметр II»

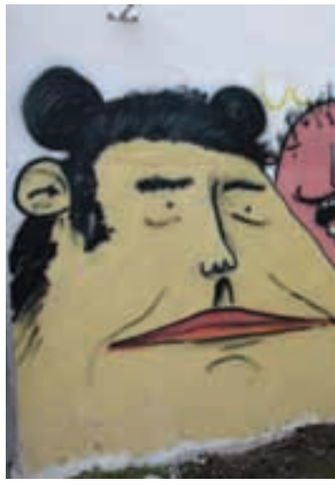
«Молодцы, ребята. Качественная игрушка со свежей концепцией. Получил огромное удовольствие от игры и не жалею тех денег, что отдал за лицензионную копию: в конце концов, надо же поддерживать такие начинания. Садитесь за Периметр-2. Я серьезно, хоть и нагловато».

ПУТЬ НА НОВУЮ ЗЕМЛЮ

ХРОНОЛОГИЯ:

- **Май 2004 года – в день выхода «Геометрии войны» полуофициально анонсируется «Периметр 2».**
- **Июнь – июль 2004 года – первая волна препродюсирования: сценарные заготовки, первые эскизы для будущего сиквела.**
- **Август 2004 года – судьбоносная встреча с Codemasters, начало разработки Maelstrom, заморозка «Периметра 2» до готовности технологии.**
- **Январь 2005 года – анонс технологии VistaGame Engine, будущего движка «Периметр 2».**
- **Ноябрь 2005 года – выход дополнения «Периметр: Завет императора».**
- **Январь 2007 года – «Периметр 2» «разморожен», заново начато препродюсирование проекта.**
- **Август 2007 года – еще не анонсированный «Периметр 2» отправляется на Games Convention, где демонстрируется крупнейшим мировым издателям.**
- **Сентябрь 2007 года – официальный анонс «Периметра 2» в России.**

Бар Sircus – самое богемное местечко в Рейкьявике, в котором часто любила бывать певица Бьорк.

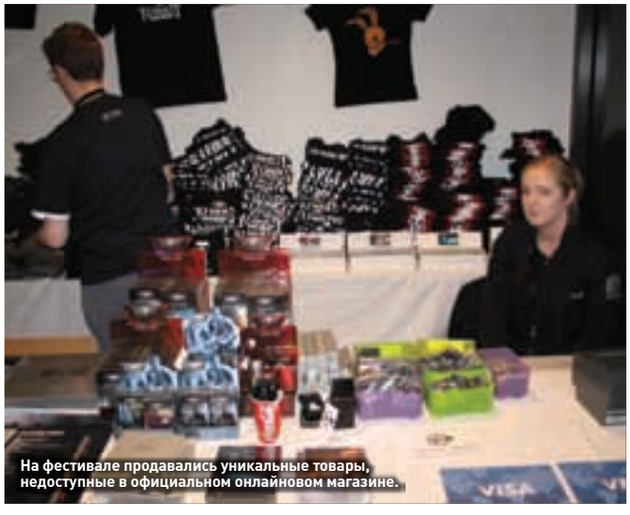


«ЕСЛИ ЭЛВИС ПРЕСЛИ – КОРОЛЬ, ТО КТО ТОГДА ДЖЕЙМС БРАУН? ГОСПОДЬ?!» – НАДПИСЬ НА СТЕНЕ В БАРЕ SIRCUS.

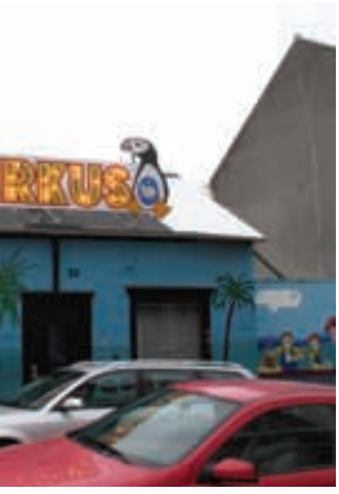
FANFEST 2007: В ЦЕНТРЕ ВСЕЛЕННОЙ

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

Зал, в котором проходил PVP-турнир, был полностью забит зрителями.


На фестивале продавались уникальные товары, недоступные в официальном онлайновом магазине.

В этом особняке в ноябре 1986 года состоялась встреча Горбачева и Рейгана, которые подписали договор о сокращении ядерного боезапаса.



Весь вечер на арене... Рыжая солистка – PR-менеджер CCP Games, все остальные члены группы Roxor тоже из числа разработчиков.

Когда-то викинги привезли из очередного набега в Шотландию пони, которые с тех пор заметно расплодились. Исландцы очень обижаются, если не называешь их лошадьми.

Насколько хватает взгляда, простирается инопланетный пейзаж: поле растрескавшейся застывшей лавы, тут и там сбившейся в небольшие холмы, причудливыми очертаниями напоминающие останки динозавров или спящих троллей. Но если заглянуть в курящуюся паром расселину, откроется еще более удивительная картина: небольшая лагуна с ярко-голубой непрозрачной водой, переполненная людьми. С океана дует пронзительный северный ветер, небо затянуто ноябрьской хмарью, но купающиеся продолжают беззаботно плескаться, время от времени погружаясь с головой – чтобы уши не отвалились. Это Исландия – страна вулканов, гейзеров, геотермальных источников, мохноногих лошадок и EVE Online.

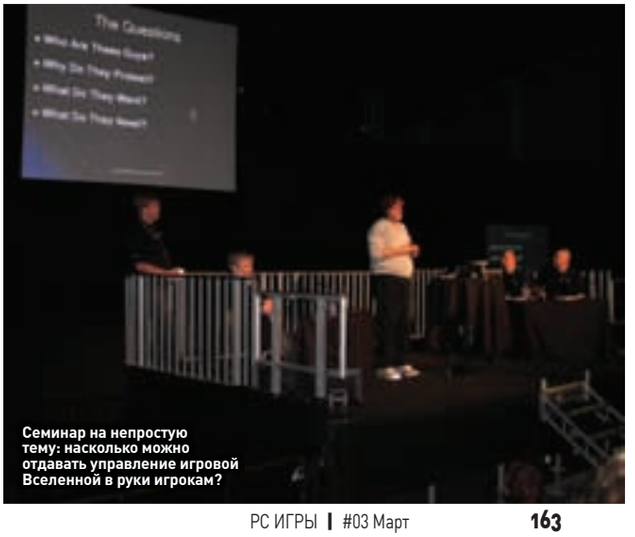
Осень и зима поблизости от Северного полярного круга – пора весьма унылая. Солнце встает поздно, световой день длится лишь несколько часов, магазины закрываются рано, а увеселительных заведений в Рейкьявике раз-два и обчелся. Стоит ли удивляться, что именно здесь появилась одна из самых хардкорных MMORPG современности. Больше половины новых игроков уходят из «Евы» после пробного периода. Но те, что остаются, отдают сердце звездам навсегда.

Каждый год самые преданные фанаты, самые опытные пилоты, президенты корпораций и главари пиратских кланов собираются в Рейкьявике. Узнать свежие новости о проекте и услышать громкие анонсы, лично пообщаться с разработчиками и товарищами по игре, которые в реальной жизни разделены тысячами километров и парой океанов. Наконец, просто хорошенько отдохнуть.

В прошлом году разработчику и издателю, CCP Games, исполнилось 10 лет, а количество пользователей приблизилось к 300 тысячам – что равно населению всей Исландии. И то, что все они играют на одном сервере, – основа основ EVE Online, ее главное отличие от прочих массивно-онлайновых забав. Это вселенная, которая живет самостоятельно, без разделений на Орду и Альянс, PVP и PVE. Здесь игроки сами устанавливают правила, основывают корпорации и союзы корпораций и назначают награды за головы отъявленных пиратов. Это общество, которое изменяется по законам, действующим в жизни, – когда столько людей объединены чем-то виртуальным, все становится реальностью. Онлайновый телеканал EveTV, радиостанция Eve Radio и глянцевый ежеквартальный журнал EON: даже у World of Warcraft с его 10 миллионами подписчиков не настолько все серьезно.

В небольшой комнатке собрались игроки в коллекционную карточную EVE: The Second Genesis.

Вопрос из зала: «А я смогу бегать по станциям нагишом?» Разработчики: «Ну, вы, конечно, можете играть в EVE, сидя голым перед компьютером».



Семинар на непростую тему: насколько можно отдавать управление игровой Вселенной в руки игрокам?

РАЗВЕДКА БОЕМ

WEBWARS

Еще осенью прошлого года запущено и продолжается бета-тестирование WebWars – созданной John Galt Games браузерной игры, посвященной Eve Online. Суть проста – регистрируешься, устанавливаешь специальный плагин для браузера и получаешь бесплатно пять фрегатов, с которыми отправляешься покорять сайты. Любая страничка в твоем владении каждую минуту приносит определенное количество денег (зависит от посещаемости ресурса); на них закупаются новые корабли разных типов, а размер флота ограничен лишь твоими финансами. Плагин никак не мешает серфить в Сети – на узкой панели вверху браузера отражается состояние счета и состояние сайта, на котором сейчас находишься. Если он никому не принадлежит, то захватывается автоматически, а вот за такие жирные куски, как Google.com, придется сразиться с целым альянсом игроков: WebWars построена на заключении союзов, где каждый из участников получает прибыль согласно числу его кораблей, задействованных в сражениях. Только непосредственно в битвах, которые напоминают о «Героях меча и магии», плагин разворачивается на весь экран, а также на станции, где можно пополнить флот и осмотреть свои владения. Игра бесплатная, а зарабатывать разработчики собираются на продаже эксклюзивных, более мощных крейсеров. Записаться в бета-тестеры можно на webwars.com.

«Вскоре после запуска игры в 2003 году обитаемый космос сам собой поделился по национальному признаку – на американский, скандинавский, европейский и русский участки», – рассказывает главный дизайнер Хильмар Петурсон в интервью сайту Eurogamer. Поскольку никакой локализации тогда еще не было, нашим соотечественникам приходилось пользоваться взломанным клиентом, чтобы писать кириллицей. Это исключало возможность диалога с иноязычными игроками, и именно с тех пор за русскими в EVE Online закрепился образ этаких варваров, которые разговаривают между собой на непонятном наборе символов и воюют со всеми остальными группировками. Неизбежный конфликт с ближайшими соседями – скандинавами – никак не мог разрешиться, хотя русские превосходили врага числом, техническим оснащением и были лучше организованы. Выяснилось, что американцы снабжают северян звездолетами через нейтральную центральную часть игровой вселенной (Имперскую, в которой начинают все новички и поэтому охраняемую ботами – стражами порядка). Тогда русские договорились с французами, чтобы они напали на янки, и тем стало не до ленд-лиза. Конфликт продлился три месяца и вовлек 16 тысяч человек. Это была настоящая война. Не просто потасовка на арене в духе «подрались и разбежались», а долгое противостояние, в котором значение имели вещи, важные для любого военачальника: разведка, снабжение и дипломатия. То было вначале; сейчас корпорации проводят флотовые операции по уничтожению вражеских станций с участием дредноутов.

На Fanfest сотрудники CCP рассказывали о грядущих дополнениях: новом графическом движке, возможности ходить по станциям, системе Factional Warfare: четыре игровые расы припомнят друг другу старые обиды и жарко станет даже в Имперском пространстве. Но все же главное – это интереснейшие лекции на глобальные темы. На протяжении пяти лет «Ева» непрерывно развивается: при 300 тысячах пользователей это будет совсем другая игра, нежели при 50. Кем являются разработчики в игровой вселенной: богами или чем-то вроде правительства, каковы пути развития разных форм правления в виртуальных мирах – темы, обсуждаемые настоящими учеными-социологами.

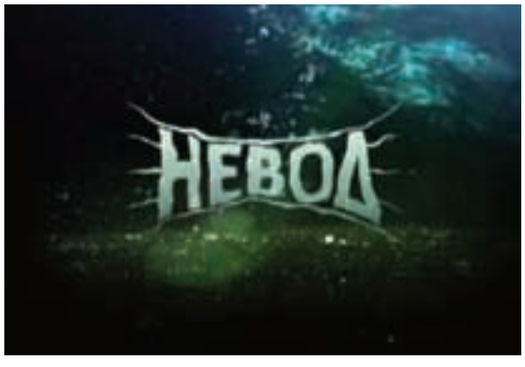
В свободное от лекций и круглых столов время (да и во время них тоже) участники фестиваля собирались в переговорных, сражались в карточном и PVP-турнирах и отоваривались в официальном магазине – настоящем рае для фанатов. Причем для поклонников не только EVE Online, но и продукции компании White Wolf (геймерам более всего известна по Vampire: The Masquerade): в ноябре 2006 года CCP слилась со вторым по величине издателем настольных ролевых игр, чтобы делать MMORPG на основе World of Darkness. Все три дня мероприятия проходил аукцион, на котором были выставлены такие лоты, как самые первые наброски кораблей и их пластиковые модели, книжки с автографами дизайнеров и тур по самой студии. Вырученные средства пошли на поддержку детских больниц. Закончилось все грандиозной вечеринкой, на которой объявили победителя конкурса на лучшее соответствие портрета персонажа его владельцу, и концертом состоящей из разработчиков рок-группы RoXor. Рано утром уставшие, но довольные участники (коих на последний фестиваль собралось больше тысячи и еще три сотни – сотрудников исландского, американского и китайского офисов CCP) разъехались по домам или в аэропорт, а на официальном сайте eve-online.com уже запущен отсчет дней до начала Fanfest 2008. И помни – если ты настоящий пилот и захочешь поехать осенью в Рейкьявик, организаторы помогут с оформлением визы и бронированием отеля. **PG**

EVE

EON
PIRATE BATTLESHIPS
EON
HOLY TRINITY
EON
EON
200 ROUNDS

TUBORG

DJ-XMAN



GAMELAND.TV:

КАНАЛ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Проводить время, листая любимый журнал, – это здорово. С ним долгая дорога покажется короче. Он всегда готов поведать тебе о еще не вышедших компьютерных новинках. А в случае крайней необходимости с его помощью можно развести огонь и выжить в тайге (финская полиграфия с большим удовольствием дымит, так что от комаров ты тоже избавишься). Увы, журнал – это всего 240 страниц в месяц, и, прочитав их, приходится с тоской поглядывать на календарь: когда же появится следующий номер?

Теперь у тебя есть целый телевизионный канал, посвященный PC- и видеоиграм, новинкам интернета, новым релизам, технологиям и всему, что может увлечь человека, интересующегося компьютерной индустрией. Представь: ты нажимаешь кнопку на пульте и 24 часа в сутки с тобой любимые игры, новости, видеоролики, обзоры, обсуждение самых актуальных проектов. С февраля телеканал начал свою работу на Стрим-ТВ, и совсем скоро мы

выйдем на платформах НТВ+ и Акадо. Кроме того, Gameland.TV можно будет увидеть в пакетах других крупных операторов кабельного вещания по всей России. Как выглядит этот диковинный зверь – первый в России телеканал, посвященный играм? Его контент разнообразен. Тебя ждут ежедневные и еженедельные новости о компьютерных и видеоиграх, компьютерах и современных технологиях, музыкальные игроклипы и шоу для любителей компьютерных развлечений, ежедневные и еженедельные программы российского и зарубежного производства, а также программы о кино.

На данный момент в сетке телеканала 12 программ, каждая из которых уникальна и посвящена отдельному направлению. Например, программа «ТЕМЫ» – это новости игрового мира и компьютерных технологий, которая в ежедневном новостном формате рассказывает о самых интересных новостях и самых значимых событиях в мире игровой индустрии. Каждое воскресенье выходит передача «ТЕМЫ НЕДЕЛИ» с итогами недельных новостей. Программа «1-й УРОВЕНЬ» – это 26 минут из еще не вышедшей или выходящей в ближайшее время игры с закадровыми комментариями профессионального геймера (скажем по секрету, это Глагол, которого знают многие). «В ФОКУСЕ» – передача, где освещается главное событие недели или новая игра, история компании. Детальный рассказ с экскурсами в историю и аналитикой. «ВСЕ КИНО» – обзор новинок кинопроката и DVD. Фильмы, интересующие молодежную аудиторию, новости шоу-бизнеса, экспертные мнения, интервью с первыми лицами российской киноиндустрии. «БАНЗАЙ!» – развлекательная программа об аниме. Все секреты уникальной культуры аниме: новости и история, культовые художники и лучшие саундтреки. Передача «НЕВОД» – новости сети в игровой форме. Это самые интересные темы глобального информационного пространства. Обзор самых популярных, самых смешных и провокационных видео из сети, горячих тем и блогов, а также приколы и забавные истории. Кроме того, тебя ждет уникальное игровое шоу «МАСТЕР ИГРЫ». Звезды шоу-бизнеса приходят в студию, чтобы сразиться с ведущим в казуальные игры и поговорить. Гостями программы могут стать популярные поп-звезды, известные актеры, политики или любые интересные тебе персонажи. Также в наших планах несколько интересных идей, и в скором времени мы сможем порадовать зрителей еще большим количеством увлекательного материала, от которого будет просто невозможно отказаться.

Кстати, не нужно думать, что канал – это продолжение журнала с теми же самыми текстами. Эти два СМИ уникальны, они лишь дополняют друг друга, каждый из них имеет свои преимущества. На экране ты увидишь знакомых людей: легендарных Бонуса и Гамовера с собственной авторской передачей «БЕЗ ВИНТА». Это обзоры самых свежих игр, авторские оценки от культовых ведущих и много юмора. Получишь возможность лично наблюдать Глагола, Ореха, Кигури, Мию и других ведущих. Также мы готовим несколько сюрпризов с громкими именами, о которых зрители узнают в самое ближайшее время. Зрители нашего канала первыми увидят игроклипы – новый телевизионный жанр! Представь законченное аудиовизуальное произведение – видеоряд из различных игр в сопровождении музыкальной темы, выстроенный в законченный сюжет. Каждый день с четырех часов ночи до 10 утра non-stop, а также каждый час в межпрограммном пространстве!

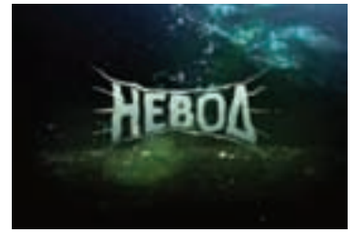
Какую роль в жизни канала возьмет на себя зритель? Мы делаем телевидение для тебя, мы хотим тесного общения. Обязательно все вышедшие программы и новости будут обсуждаться на форуме, а анонсы – сразу же размещаться на нашем сайте. Мы планируем максимально развивать информационное поле канала, чтобы зрители и те, кто еще к нам не присоединился, постоянно получали информацию о нас. Скучно не будет, до встречи в эфире! **PG**

ПРОГРАММА ПЕРЕДАЧ

Понедельник	Название программы	Вторник	Название программы	Среда	Название программы	Четверг	Название программы
12:00	Темы	12:00	Темы	12:00	Темы	12:00	Темы
12:15	Все кино	12:15	Первый уровень	12:15	Упыри	12:15	В фокусе
12:41	ОтжЫг	12:41	ОтжЫг	12:41	ОтжЫг	12:41	ОтжЫг
13:00	Невод	13:00	Невод	13:00	Невод недели	13:00	Невод
13:15	Зарубежная программа	13:15	Зарубежная программа	13:15	Зарубежная программа	13:15	Зарубежная программа
13:41	ОтжЫг	13:41	ОтжЫг	13:41	ОтжЫг	13:41	ОтжЫг
14:00*	Темы	14:00*	Темы недели	14:00*	Темы	14:00*	Темы
14:15	В фокусе	14:15	Без винта	14:15	Проходняк	14:15	Банзай!/Киберфайлы
14:41	ОтжЫг	14:41	ОтжЫг	14:41	ОтжЫг	14:41	ОтжЫг
15:00	Невод	15:00	Невод	15:00	Невод	15:00	Невод
15:15	Зарубежная программа	15:15	Зарубежная программа	15:15	Зарубежная программа	15:15	Зарубежная программа
15:41	ОтжЫг	15:41	ОтжЫг	15:41	ОтжЫг	15:41	ОтжЫг
16:00	Темы	16:00	Темы	16:00	Темы	16:00	Темы недели
16:15	Первый уровень	16:15	Упыри	16:15	В фокусе	16:15	Без винта
16:41	ОтжЫг	16:41	ОтжЫг	16:41	ОтжЫг	16:41	ОтжЫг
17:00	Невод	17:00	Невод недели	17:00	Невод	17:00	Невод
17:15	Зарубежная программа	17:15	Зарубежная программа	17:15	Зарубежная программа	17:15	Зарубежная программа
17:41	ОтжЫг	17:41	ОтжЫг	17:41	ОтжЫг	17:41	ОтжЫг
18:00*	Темы	18:00*	Темы недели	18:00*	Темы	18:00*	Темы
18:15	В фокусе	18:15	Без винта	18:15	Проходняк	18:15	Банзай!/Киберфайлы
18:41	ОтжЫг	18:41	ОтжЫг	18:41	ОтжЫг	18:41	ОтжЫг
19:00	Невод	19:00	Невод	19:00	Невод	19:00	Невод
19:15	Зарубежная программа	19:15	Зарубежная программа	19:15	Зарубежная программа	19:15	Зарубежная программа
19:41	ОтжЫг	19:41	ОтжЫг	19:41	ОтжЫг	19:41	ОтжЫг
20:00	Темы	20:00	Темы	20:00	Темы недели	20:00	Темы
20:15	Упыри	20:15	В фокусе	20:15	Без винта	20:15	Проходняк
20:41	ОтжЫг	20:41	ОтжЫг	20:41	ОтжЫг	20:41	ОтжЫг
21:00	Невод недели	21:00	Невод	21:00	Невод	21:00	Невод
21:15	Зарубежная программа	21:15	Зарубежная программа	21:15	Зарубежная программа	21:15	Зарубежная программа
21:41	ОтжЫг	21:41	ОтжЫг	21:41	ОтжЫг	21:41	ОтжЫг
22:00*	Темы	22:00*	Темы недели	22:00*	Темы	22:00*	Темы
22:15	В фокусе	22:15	Без винта	22:15	Проходняк	22:15	Банзай!/Киберфайлы
22:41	ОтжЫг	22:41	ОтжЫг	22:41	ОтжЫг	22:41	ОтжЫг
23:00	Невод	23:00	Невод	23:00	Невод	23:00	Невод
23:15	Зарубежная программа	23:15	Зарубежная программа	23:15	Зарубежная программа	23:15	Зарубежная программа
23:41	ОтжЫг	23:41	ОтжЫг	23:41	ОтжЫг	23:41	ОтжЫг
00:00	Темы	00:00	Темы	00:00	Темы	00:00	Темы
00:15	Все кино	00:15	Первый уровень	00:15	Упыри	00:15	В фокусе
00:41	ОтжЫг	00:41	ОтжЫг	00:41	ОтжЫг	00:41	ОтжЫг
01:00	Невод	01:00	Невод	01:00	Невод недели	01:00	Невод
01:15	Зарубежная программа	01:15	Зарубежная программа	01:15	Зарубежная программа	01:15	Зарубежная программа
01:41	ОтжЫг	01:41	ОтжЫг	01:41	ОтжЫг	01:41	ОтжЫг
02:00	Темы недели	02:00	Темы	02:00	Темы	02:00	Темы недели
02:15	Первый уровень	02:15	Упыри	02:15	В фокусе	02:15	Без винта
02:41	ОтжЫг	02:41	ОтжЫг	02:41	ОтжЫг	02:41	ОтжЫг
03:00	Невод недели	03:00	Невод недели	03:00	Невод	03:00	Невод
03:15	Зарубежная программа	03:15	Зарубежная программа	03:15	Зарубежная программа	03:15	Зарубежная программа
03:41	ОтжЫг	03:41	ОтжЫг	03:41	ОтжЫг	03:41	ОтжЫг
04:00	Темы недели	04:00	Темы	04:00	Темы недели	04:00	Темы
04:15	Упыри	04:15	В фокусе	04:15	Без винта	04:15	Проходняк
04:41	ОтжЫг	04:41	ОтжЫг	04:41	ОтжЫг	04:41	ОтжЫг
05:00	Невод недели	05:00	Невод	05:00	Невод	05:00	Невод
05:15	Зарубежная программа	05:15	Зарубежная программа	05:15	Зарубежная программа	05:15	Зарубежная программа
05:41	ОтжЫг	05:41	ОтжЫг	05:41	ОтжЫг	05:41	ОтжЫг

НА GAMELAND.TV

Пятница	Название программы	Суббота	Название программы	Воскресенье	Название программы
12:00	Темы недели	12:00	Темы	12:00	Темы
12:15	Без винта	12:15	Проходняк	12:15	Банзай!/Киберфайлы
12:41	ОтжЫг	12:41	ОтжЫг	12:41	ОтжЫг
13:00	Невод	13:00	Невод	13:00	Невод
13:15	Зарубежная программа	13:15	Зарубежная программа	13:15	Зарубежная программа
13:41	ОтжЫг	13:41	ОтжЫг	13:41	ОтжЫг
14:00*	Темы	14:00*	Темы	14:00*	Темы недели
14:15	Все кино	14:15	Первый уровень	14:15	Упыри
14:41	ОтжЫг	14:41	ОтжЫг	14:41	ОтжЫг
15:00	Невод	15:00	Невод	15:00	Невод недели
15:15	Зарубежная программа	15:15	Зарубежная программа	15:15	Зарубежная программа
15:41	ОтжЫг	15:41	ОтжЫг	15:41	ОтжЫг
16:00	Темы	16:00	Темы	16:00	Темы
16:15	Проходняк	16:15	Банзай!/Киберфайлы	16:15	Все кино
16:41	ОтжЫг	16:41	ОтжЫг	16:41	ОтжЫг
17:00	Невод	17:00	Невод	17:00	Невод
17:15	Зарубежная программа	17:15	Зарубежная программа	17:15	Зарубежная программа
17:41	ОтжЫг	17:41	ОтжЫг	17:41	ОтжЫг
18:00*	Темы	18:00*	Темы	18:00*	Темы недели
18:15	Все кино	18:15	Первый уровень	18:15	Упыри
18:41	ОтжЫг	18:41	ОтжЫг	18:41	ОтжЫг
19:00	Невод	19:00	Невод	19:00	Невод недели
19:15	Зарубежная программа	19:15	Зарубежная программа	19:15	Зарубежная программа
19:41	ОтжЫг	19:41	ОтжЫг	19:41	ОтжЫг
20:00	Темы	20:00	Темы	20:00	Темы
20:15	Банзай!/Киберфайлы	20:15	Все кино	20:15	Первый уровень
20:41	ОтжЫг	20:41	ОтжЫг	20:41	ОтжЫг
21:00	Невод	21:00	Невод	21:00	Невод
21:15	Зарубежная программа	21:15	Зарубежная программа	21:15	Зарубежная программа
21:41	ОтжЫг	21:41	ОтжЫг	21:41	ОтжЫг
22:00*	Темы	22:00*	Темы	22:00*	Темы недели
22:15	Все кино	22:15	Первый уровень	22:15	Упыри
22:41	ОтжЫг	22:41	ОтжЫг	22:41	ОтжЫг
23:00	Невод	23:00	Невод	23:00	Невод недели
23:15	Зарубежная программа	23:15	Зарубежная программа	23:15	Зарубежная программа
23:41	ОтжЫг	23:41	ОтжЫг	23:41	ОтжЫг
00:00	Темы недели	00:00	Темы	00:00	Темы
00:15	Без винта	00:15	Проходняк	00:15	Банзай!/Киберфайлы
00:41	ОтжЫг	00:41	ОтжЫг	00:41	ОтжЫг
01:00	Невод	01:00	Невод	01:00	Невод
01:15	Зарубежная программа	01:15	Зарубежная программа	01:15	Зарубежная программа
01:41	ОтжЫг	01:41	ОтжЫг	01:41	ОтжЫг
02:00	Темы	02:00	Темы	02:00	Темы
02:15	Проходняк	02:15	Банзай!/Киберфайлы	02:15	Все кино
02:41	ОтжЫг	02:41	ОтжЫг	02:41	ОтжЫг
03:00	Невод	03:00	Невод	03:00	Невод
03:15	Зарубежная программа	03:15	Зарубежная программа	03:15	Зарубежная программа
03:41	ОтжЫг	03:41	ОтжЫг	03:41	ОтжЫг
04:00	Темы	04:00	Темы	04:00	Темы
04:15	Банзай!/Киберфайлы	04:15	Все кино	04:15	Первый уровень
04:41	ОтжЫг	04:41	ОтжЫг	04:41	ОтжЫг
05:00	Невод	05:00	Невод	05:00	Невод
05:15	Зарубежная программа	05:15	Зарубежная программа	05:15	Зарубежная программа
05:41	ОтжЫг	05:41	ОтжЫг	05:41	ОтжЫг



* **Премьерный блок дня**

РАЗВЕДКА БОЕМ

ИЗ ДАНИИ. С ЛЮБОВЬЮ

ПРЕСС-ТУР PARADOX INTERACTIVE

ТЕКСТ:
АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

Презентация Penumbra: Black Plague была гвоздем программы.

12 декабря, московский аэропорт Шереметьево-2. Экипаж небольшого самолета Scandinavian Airlines оперативно, но без лишней спешки открывает выход к трапу и желает пассажирам счастливого пути. Деловитые дамы и господа, словно по команде, оторвались от своих Financial Times, The Wall Street Journal и Svenska Dagbladet, включили мобильники и принялись кому-то названивать. Салон наполнился монотонным хором десятков голосов, вещавших на датском, шведском, английском, французском и других европейских языках. Обычно этим рейсом летают иностранцы, которым по работе необходимо попасть из Копенгагена в Москву. Я и трое моих попутчиков здорово выбиваемся из общей картины. Во-первых, мы русские и возвращаемся домой. Большая часть дел уже позади. Во-вторых, нас меньше всего заботят котировки акций, международные контракты и прочие бизнес-замороч-ки. «Are you on business trip or just tourists?» – любопытствует моя соседка, миловидная француженка лет 40. Ответ «Nope, we are gamers», мягко говоря, ее удивляет. Когда же я поясняю, что эти самые russian gamers ездят из Москвы в столицу Дании смотреть на шведские игры, чтобы потом написать статьи для своих родных журналов и сайтов… Представь себе картину Вселенского Изумления – именно она вырисовалась на лице моей собеседницы в тот момент. Хотя на самом деле наша поездка была организована как нельзя грамотно. Но – обо всем по порядку.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ. ЧЕМОДАН – АЭРОПОРТ – КОПЕНГАГЕН

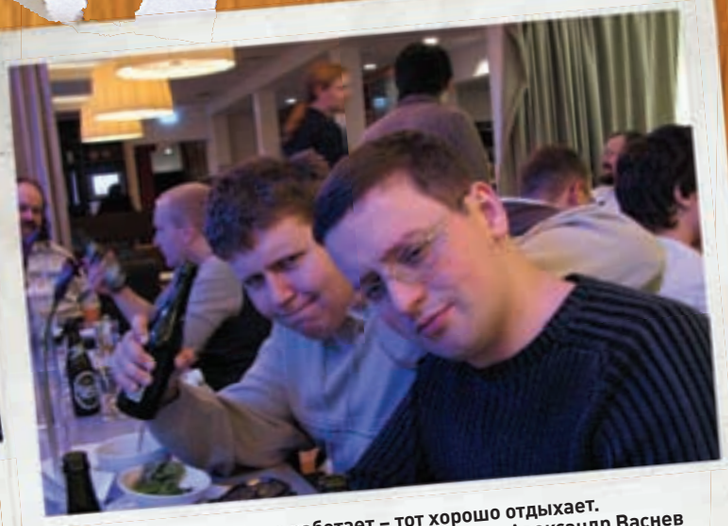
Если надумаешь посетить родину Ганса Христиана Андерсена, смело топай в шведское посольство. У датчан получить шенгенскую визу намного сложнее. Сотрудники Snowball отлично знали это, когда помогали оформлять необходимые для поездки документы группе российских игрожуров. Знали ее и господа из Paradox Interactive, выбравшие Копенгаген местом для презентации новых проектов.

Пять дней ожидания бумаг, пара часов перелета – и вот наш небольшой отряд из четырех человек уже ловит машину возле копенгагенского аэропорта. Как ни крути, а видеть Mercedes S-класса в качестве такси довольно непривычно. Но, черт возьми, прият-

Самые нищие жители Копенгагена выглядят как среднестатистические москвичи.

Сюзанна, пиарщица Paradox: «Кажется, он завис...»

Tivoli Garden, самый красивый парк развлечений в Копенгагене.



Кто хорошо работает – тот хорошо отдыхает. Мои коллеги – Константин Фомин с AG.ru и Александр Васнев из «Навигатора Игрового Мира».

В центре Копенгагена велосипедов больше, чем машин.

но, хотя поездка до гостиницы обошлась в такую сумму, за которую любой среднестатистический «бомбила» катал бы нас по всей Москве с утра до вечера.

20.00. Отель Twentyseven. Тут мы проведем две ночи и один день. Уютное и современное место, расположенное в самом центре города. При желании отсюда можно не выходить до конца поездки, поскольку презентация игр пройдет здесь же, в отдельном конференц-зале. Впрочем, у меня еще весь вечер впереди, чтобы как следует изучить окрестности и прошвырнуться по магазинам.

20.30. Разведка местности, готовность номер один. Фотоаппарат болтается на шее, по карманам распиханы мобильники, карта города и блокнот с ручкой. В плеере грохочет последняя «Пиратская станция», поднимая мой боевой дух отменным драм-энд-бэйсом. Замечал, что под такую музыку ходишь раза в два быстрее обычного. Как раз это сейчас и нужно. Ready, steady, go!

От отеля рукой подать до улицы Stroget – длиннейшей пешеходной шопинг-зоны Европы. На каждом шагу – бутик, магазин или лавочка. Цены на еду и предметы первой необходимости вызывают шок (все раз в пять дороже по сравнению с Россией), зато на одежду и некоторую технику, наоборот, несказанно радуют. К сожалению, большинство интересующих меня мест уже закрыты – уличная жизнь в этой стране стихает очень рано. Датчане, как и другие скандинавы, – люди расписания и предпочитают не нарушать свой спокойный, размеренный график. Поэтому круглосуточно здесь работают в основном только супермаркеты, кафе и аптеки. Помнишь рекламу Tuborg про оглушительные «вечегринки»? Они могут проходить где угодно, но только не на родине этого самого пива. Шутка ли, в столице Дании почти нет ночных клубов (по сравнению с Москвой, разумеется), да и закрываются они в 3-4 часа ночи… Ладно, вернусь сюда завтра с утра, а пока посмотрю, чего еще есть интересного в округе.

21.15. В City, центральном районе Копенгагена, жизнь бьет ключом. Праздношатающийся народ поет песни возле главной елочки города, катается на одних из старейших в мире «американских горках» (полностью деревянная конструкция!) в сказочно красивом парке развлечений Tivoli Gardens или просто гуляет по мощеным улочкам.

Район красных фонарей Копенгагена. Кому Санта-Клауса, кому Снегурку…

В местных магазинах с компьютерными играми также продаются футболки, шарфы, напульсники и прочая атрибутика с символикой известных проектов.

«Мерс» S-класса в качестве такси – круто, конечно, но дико дорого.

Copenhagen Gay Center, профсоюз «по интересам» в самом центре города.

Кажется, что здесь никто никогда не спешит. Даже главная проезжая часть напоминает проселочную дорогу. Не качеством, конечно же, – тут с этим полный порядок, а оживленностью движения. Ездить по центральной части Копенгагена на автомобиле – занятие сложное и неблагодарное. Поэтому многие жители перемещаются по городу на велосипедах. И делают они это независимо от того, во что одеты. Не удивляйтесь, когда мимо вас будут проноситься мужчины в костюмах, белых рубашках и галстуках и женщины в строгих офисных юбках. В городе работает специальная программа «Бесплатный велосипед». Эти велосипеды стоят на парковках и отличаются пестро раскрашенными непрозрачными колесными дисками. Чтобы отделить транспортное средство от парковочного устройства, надо кинуть в отверстие монетку в 20 датских крон. Накатавшись вдоволь, возвращаешь велосипед на любую другую парковку и получаешь свои деньги обратно.

23.40. Уффф, ноги адски устали крутить педали, и вообще, как я оказался в районе красных фонарей (да-да, не Амстердамом единым), хотя ехал к легендарной статуе андерсеновской русалочки?!

Блин, впотьмах изучал карту вверх тормашками... Местные «русалочки» весьма недурственны, но, боюсь, такими темпами до завтрашней презентации я не доберусь. Одна ночная русалка посоветовала заглянуть в Христианию, известную на весь мир коммуну хиппи... Так, с программой на утро определился, а сейчас пора спать. Паркую «лисапед» на ближайшей стоянке и галопом скачу в отель.

ДЕНЬ ВТОРОЙ. ХИППИ, ИГРЫ И SHAWARMA GRILL-HOUSE

8.00. Окончательно убеждаюсь, что Скандинавия вообще и Дания в частности – сплошная санитарно-оздоровительная зона. Христиания – особый район Копенгагена. До 60-х годов XX века здесь стояли солдатские казармы. Потом военных переселили, а опустевшие бараки оккупировали студенты, бездомные и хиппи. Датские власти не смогли ни выселить, ни усмирить бунтующую молодежь. Новым поселенцам разрешили жить так, как они хотят, попросив лишь платить за коммунальные услуги. Только здесь почти никто не платит налогов (в Скандинавских странах, как известно, они съедают чуть ли не половину заработка), а на улицах разрешено

Двухэтажные автобусы можно увидеть не только в Лондоне.

Это у нас «собачная» с отравленными чебуреками и хачапури, а у них – Shawarma Grill House, где подают отличные кавказские блюда.

SNOWBALL INTERACTIVE

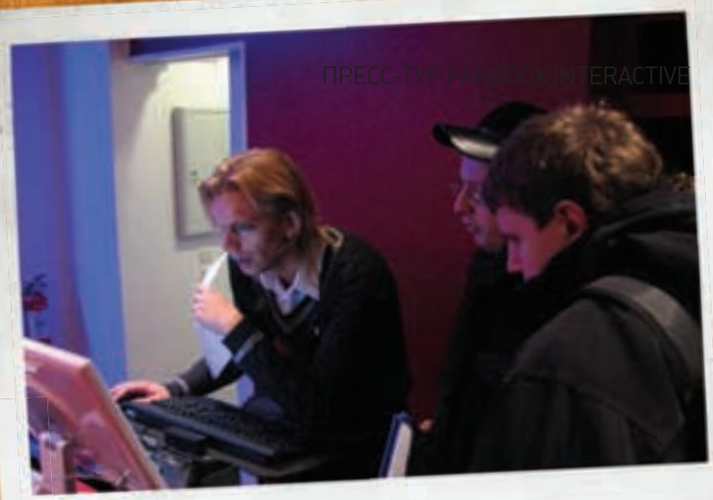
Отечественная студия Snowball Studios давно сотрудничает с Paradox Interactive: локализовывает и издает ее проекты (совместно с «1С») на территории нашей страны. Представленные в рамках пресс-тура игры – не исключение. Например, во время написания данной статьи стало известно, что в печать отправилась «Пенумбра 2». Российские релизы Europa Universalis: Rome («Европа. Древний Рим») и Lost Empire: Immortals запланированы на июнь и май 2008 года соответственно.

Благодарим PR-отдел Snowball и Александра Суслова в частности за помощь в организации пресс-тура.

ЕВРОПА
ДРЕВНИЙ РИМ

ПЕНУМБРА 2

В перерывах между показами игр наша интернациональная братия обменивалась контактами и журналами.



«Господа, похоже, у нас остались лишь номера с двуспальными кроватями...»

ПЕРВЫЙ РИМ

Europa Universalis: Rome – не первый тайтл Paradox Interactive, посвященный Великой Римской империи. Еще в 2004 году был анонсирован градостроительный симулятор Heart of Empire: Rome, разработкой которого занималась малоизвестная английская компания Deep Red Games. «Парадоксы» выступали в качестве издателя. Игра должна была выйти в мае 2005 года, однако создатели перенесли релиз на I квартал 2007-го, а потом и вовсе объявили о закрытии проекта.

Heart of Empire: Rome трагически пала незадолго до релиза.

торговать травкой и гашишем. Однако даже в Христиании не принято курить обычные сигареты на улице! То есть закон этого не запрещает, но народ косится на тебя, как на прокаженного. Впрочем, негативное отношение датчан к табаку, алкоголю и тяжелым наркотикам сыграло немалую роль в том, что сейчас Дания – одна из самых благополучных экономически и социально развитых стран. Фоткаю работы местных граффитчиков, обхожу несколько злачных мест и направляюсь в сторону Stroget – итс э шопинг тайм!

12.05. Черт, кто так усиленно трезвонит мне на мобилу?! Ух, да это же коллега с AG.ru – говорит, что презентация игр уже началась. Разворачиваюсь на 180 градусов и бодрым шагом топаю в сторону отеля. М-да, в который раз убеждаюсь, насколько огромна Москва по сравнению с другими столицами. У нас до ближайшей станции метро порой полчаса идешь, а тут центр города реально пересечь за 20 минут.

12.30. Отель Twentyseven, конференц-зал. Опаздываю на показ дополнения к малоизвестной пошаговой стратегии «про космос» – Lost Empire: Immortals. Даже не пытайся вспомнить оригинал, вышедший в июне 2007 года, – за пределами Скандинавии его никто толком не издавал, и распространялся он в основном через интернет. Честно говоря, я немного потерял, пропустив первые 20 минут выступления разработчиков из датской студии Pollux Gamelabs. Авторы гордо причисляют свое творение к 4X-стратегиям. Это такой поджанр, в основе которого лежат четыре принципа: eXplore (исследуй), eXpand (расширяйся), eXploit (эксплуатируй) и eXterminate (уничтожай). Помимо «цивилизаций», игр серии Total War и «парадоксовских» проектов, он включает многие sci-fi-стратегии: Star Control, Master of Orion, Galactic Civilizations. Lost Empire уж очень похожа на последнюю. Возглавив одну из шести рас, мы будем расширять границы империи за счет политических, экономических и, конечно же, военных побед. Размеры вселенной поражают – порядка 5000 звездных систем! Другое дело, насколько интересно их осваивать. Межгалактические перелеты, добыча ресурсов, строительство космических кораблей – все это здорово, однако давным-давно приелось. Свежих идей практически нет. Разве что запомнились сражения, по зрелищности не

В Христиании, конечно, не так чисто, как в других районах города, зато здесь много классных граффити.

Г.Х. Андерсен задумчиво смотрел на огни большого города...

Улица Stroget, главная шопинг-зона в Европе.

В столице Дании проживает свыше миллиона человек. Однако центр города реально обойти за 20 минут неторопливым шагом.

уступающие оным из Star Wars: Empire at War. Правда, необходимо заранее просчитывать расстановку сил, поскольку отдавать приказания во время боев нельзя. Кремниевые мозги сами определят, у кого флот больше и пушки мощнее. Несмотря на все вышесказанное, Lost Empires нельзя назвать плохой игрой. Просто она слишком стандартна.

13.00. Казалось, к концу показа Lost Empires вся наша интернациональная команда журналистов (около 30 человек из 12 стран) дружно захрапит. Положение спасли двое бойких ребят из шведской студии Frictional Games, ответственные за разработку Penumbra: Black Plague, сиквела Penumbra: Overture. Свое выступление они начали с прекрасной power-point-презентации. В ней четко излагались цели, которые преследовали авторы этой необычной адвенчуры, а также способы их достижения. Эдакий FAQ, сразу же отсекающий кучу лишних вопросов. Показ самой игры окончательно расшевелил публику, поскольку она оказалась неожиданно бойкой для представителя жанра adventure (за границей, как и в России, Overture не снискала особой популярности, и ее мало кто видел, не говоря уж о том, чтобы кто-то ждал вторую часть). Поначалу Black Plague можно принять за экшен-хоррор от первого лица: главный герой бродит по закоулкам покинутой полярной станции в поисках отца, периодически натыкаясь на разномастных исчадий ада. И если в первой части случались редкие перестрелки, то в сиквеле протагонист стал абсолютно беззащитен. Авторы решили отказаться от оружия, нивелировав тем самым весь экшен. Правильно сделали. Все задачки, в том числе по нейтрализации врагов, теперь решаются с помощью смекалки, любых подручных средств и использования возможностей невероятно продвинутого физического движка. Тебя преследует зомби? Опрокинь прямо перед его носом бочку с горючим и подожги образовавшуюся лужу спичкой. Уткнулся в пропасть? Оторви доску от шкафа и перекинь ее через препятствие. Нужно открутить решетку вентиляции? Найди монетку, заточи ее на станке и используй в качестве отвертки. Окружающий мир полностью интерактивен. Причем все действия осуществляются не одним кликом, а движениями, которые повторяют реальные, подобно управлению на Wii (кстати, проект выйдет и на этой консоли).

Даже в час пик жители Копенгагена никуда не спешат. Тут издавна принято жить размеренно и спокойно.

Реклама игр в Дании по качеству и масштабности не уступает рекламе других товаров.

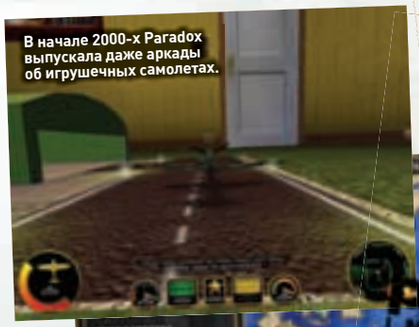
Lost Empire: Immortals. Трехмерные, неподконтрольные игроку сражения напоминают о Star Wars: Empire at War.

PARADOX INTERACTIVE

Paradox Interactive – пожалуй, известнейшая в Скандинавии компания, занимающаяся разработкой и изданием компьютерных игр. Она была образована в 1998-м, в Стокгольме, столице Швеции. Уже через два года эта небольшая, но очень амбициозная студия обретает славу, деньги и успех благодаря первой Europa Universalis. На рубеже веков злые языки предрекали смерть жанру RTS, а тут на тебе – выходит гениальная стратегия, поражающая своей продуманностью, глубиной и исторической достоверностью (впрочем, с последним пунктом согласятся далеко не все). При этом никакой пошаговости, события происходят в реальном времени. Правда, всегда можно поставить игру на паузу и неспешно раздать приказы.

После триумфа Europa Universalis шведы, по сути, стали радовать нас теми же яйцами, только в профиль. С годами EU стремительно обросла сиквелами и дополнениями, также было запущено несколько новых серий, основанных на игровой механике «Европы»: Hearts of Iron (про Вторую мировую), Victoria (как ни странно, про Викторианскую эпоху), Crusader Kings (раннее Средневековье). Производительность Paradox впечатляет: 25 собственных проектов за восемь лет! А с середины 2000-х фирма ведет еще и издательскую деятельность. На этом послужной список Paradox не заканчивается: в ноябре 2006 года она открыла магазин цифровой дистрибьюции GamersGate (www.gamersgate.net).

Мало кто помнит другие, не стратегические проекты от Paradox. Поначалу шведские разработчики экспериментировали с самыми разными жанрами, выпуская посредственные игрушки вроде Airfix Dogfighter (аркада о битвах игрушечных самолетиков), Dragonfire: The Well of Souls (адвенчура/RPG), Valhalla Chronicles (Diablo-подобная RPG).



В начале 2000-х Paradox выпускала даже аркады об игрушечных самолетах.

Europa Universalis – золотая жила Paradox Interactive.

Europa Universalis: Rome. Очередная стратегия о Риме, пусть и от Paradox. Ну сколько можно?

20.00–00.00. Фуршет для журналистов. Размышляли о высоком и светлом будущем игровой индустрии. Я с соотечественниками отправился колобродить по какому-то промышленному району. Точно не помню, но вроде было весело!

ДЕНЬ ТРЕТИЙ. В РОДНЫЕ ПЕНАТЫ

8.00. «Рота, подъем!» – соседу по номеру стоило немалых усилий разбудить меня после вчерашних ночных похождений. Сонный разум работает на автопилоте, но все же не забывает истратить последние кроны на сувенирные пепельницы, захватить кипу пресс-материалов и подкрепить измученное тело сытным, хоть и по-скандинавски аскетичным, завтраком. Впереди – дорога домой и серые московские будни, однако я испытываю чувство глубокого морального удовлетворения. И говорю так не из-за количества увиденного, съеденного и выпитого за три минувших дня (хотя это, несомненно, значимые вещи!), а потому что поездка получилась максимально информативной и позитивной. А главное – прошла без лишней суеты. Ведь важно не только делать качественные продукты, но и грамотно их преподносить. С обеими задачами Paradox справилась на все сто! **PG**

Пресс-показ завершился презентацией дополнения Europa Universalis: Rome. Как видно из названия, нам предложат возгласить Великую Римскую империю. Границы мира сузились до Европы, Ближнего Востока и Северной Африки, однако непосредственно в игровой механике мало что изменилось: система персонажей стала более детальной, огромное значение уделено религии, заметно упрощена система настройки внутренней политики. Честно говоря, ничего особенного, хотя фанатам «парадоксовских» проектов наверняка понравится.

15.00. Еда в отеле хоть и вкусная, но насытиться ей решительно невозможно. По совету администратора отеля выдвигаюсь в сторону улиц Istetgade и Vesterbro – там полно иммигрантских заведений (в основном арабских), где подают наиболее питательные блюда, причем за сущие даже по московским меркам копейки. И действительно – если в России слово «шаурма» носит оскорбительный оттенок и им обзывают сомнительную субстанцию из привокзальных палаток, то в Копенгагене это совершенно нормальный харч. Более того, многие Shawarma или Kebab-хаусы (как звучит-то!) Копенгагена дадут 100 очков вперед иному европейскому кафе. Гулял по студенческим кварталам, кормил голубей и катался на метро.

Penumbra: Black Plague. Графика, конечно, устарела лет на пять, но потрясающая атмосфера и продвинутая физика с лихвой компенсируют этот недостаток.

EDITORIAL

«Сбылась мечта идиота» – это про то, как я дождался выхода «Корсаров Онлайн». Являясь одновременно фэном пиратской саги от «Акеллы» и законченным MMO-фриком, я, казалось бы, одним махом получил двойную дозу сильнейшего виртуального эйфоретика. Вот они, кораблики, сабельки и грудастенькие пиратки; солнце, море, приключения и пьянящий аромат свободы… Йо-хо-хо, и бутылку рома? Мне, пожалуй, даже две. А иначе – не разберусь. Что-то меня настораживает в этом карибском рае, но вот что именно – сам пока не пойму. Ладно, грабану еще пару испанских галеонов, а там видно будет…

Андрей «Q-Tuzoff» Теодорович

БЕТА-ТЕСТ

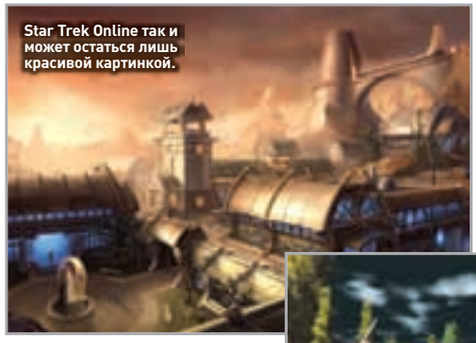
Время Конана еще не пришло.

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

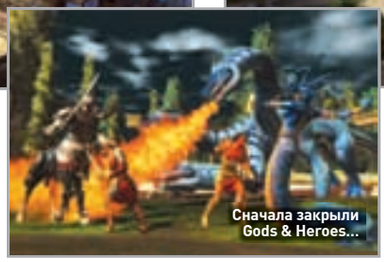
Норвежская студия Funcom в очередной раз всех обломала: перенесла релиз онлайновой ролевки Age of Conan: Hyborian Adventures. Виртуальные врата в суровый мир киммерийца Конана должны были распахнуться еще в середине прошлого года. Потом выпуск отодвинули на октябрь 2007-го, затем на март 2008-го, и вот новая дата премьеры – 20 мая.

Как нам кажется, повода для беспокойства нет. Разработчикам потребовалось еще восемь недель для стресс-теста серверов и дальнейшей шлифовки геймплея. Полным ходом идет бета-тестирование, и, судя по отзывам очевидцев, проект на глазах становится все лучше и лучше. «Хоть нам и пришлось задержать релиз, мы уверены, что приняли верное решение», – уверяют создатели Age of Conan. О'кей, мы подождем. Но только, чур, дальше без задержек!

STAR TREK OFFLINE


Star Trek Online так и может остаться лишь красивой картинкой.

Этот арт продается вместе с лицензией на Star Trek Online.


Сначала закрыли Gods & Heroes...

Еще полгода назад казалось, что у компании Perpetual Entertainment все в шоколаде: она создавала сразу два амбициозных онлайновых проекта: Gods & Heroes: Rome Rising и Star Trek Online. К сожалению, боги прокляли разработчиков из Сан-Франциско. Сначала Perpetual пережила массовые сокращения штата, затем была заморожена Gods & Heroes («качество не соответствует нашим высоким стандартам»), потом последовали иски от забеспокоившихся акционеров, вложивших деньги в «Богов и героев». Perpetual объявила себя банкротом, сменила название на P2 Entertainment и передала сама себе все наработки по Star Trek Online.

«С Gods & Heroes у нас не вышло, но уж со Star Trek Online не подведем!» – улыбались руководители компании. Ходили слухи: P2 хочет купить неназванный издатель и он, дескать, желает, чтобы онлайновая ролевка в культовой фантастической вселенной была попроще, для казуальной аудитории. Правда оказалась страшнее. Разработка Star Trek Online прекращена, большинство ее авторов просматривают газеты в поисках вакансий.

Сейчас P2 пытается продать лицензию на создание Star Trek Online и часть своих наработок по проекту. Однако нельзя сказать, чтобы от покупателей отбоя не было. Одна компания уже отклонила предложение, сейчас над ним думают ребята из Cryptic Studios (City of Heroes). Что касается P2, то она намерена зарабатывать на жизнь, продавая свои онлайновые технологии и простенькие казуальные игры.

КИТАЙ ХОЧЕТ STARCRAFT ONLINE. МЫ – ТОЖЕ

В Blizzard Entertainment трудятся жестокие люди. Геймеры мучаются: «Над какой же новой онлайновой игрой работает компания?!», но «Метелица» хранит молчание. Пока вот что нам достоверно известно: Blizzard действительно создает MMORPG и в ее названии нет слов World или Warcraft.

Пекинский журнал Caijing Magazine сообщил, что местный интернет-оператор NetEase.com вот-вот подпишет с Blizzard договор касательно локализации и распространения StarCraft Online на территории Поднебесной. Естественно, узнав такое, миллионы геймеров пришли в экстаз и затребовали подробностей. Но их, увы, нет. Руководство «Метелицы» отказалось комментировать слухи, сообщив, что сейчас все силы компании брошены на StarCraft 2.

Скептики предположили, что в перевод статьи из Caijing Magazine закралась ошибка и речь идет всего лишь о многопользовательском режиме StarCraft или StarCraft 2. Дескать, у Blizzard уже есть надежный партнер в Китае – The 9, и именно с ним будет подписан договор, посвященный будущей MMORPG.

NetEase.com договаривается по поводу StarCraft 2 или все-таки StarCraft Online?

Blizzard не откроет название своей новой MMORPG, прежде чем выпустит StarCraft 2.

LINEAGE 2 УБИВАЕТ

Недавно популярная многопользовательская ролевка Lineage 2 была обвинена в причастности к зверскому преступлению. Дело было в Уфе. Два конкурирующих клана – «Куклусклан» и «Платинум» – крепко повздорили, когда «куклусклановцы» убили в онлайне лидера «платинумцев». Вскоре 33-летний Альберт Нуриев и 22-летний студент Андрей Ясин случайно встретились на вечеринке, стали беседовать о любимой игре и, конечно же, рассорились еще сильнее. Ясин предложил выяснить отношения, Нуриев согласился. Драка завершилась смертью Альберта – он скончался в машине скорой от отека головного мозга. Теперь Ясину грозит от 5 до 15 лет тюрьмы. Клан «Куклусклан» развалился, скорее всего, та же участь ждет «Платинум».

Это уже не первый случай гибели русского игрока из-за Lineage 2. В прошлом году украинец Андрей Пономаренко, убивший Александра Блескина на одной из «сходок» в Москве поклонников «Линейки», был приговорен к восьми годам строгого режима.

Международной публике о преступлениях на виртуальной почве сообщил сайт Russia Today. Инциденты вызвали бурное обсуждение. Особенно иностранцев зацепила история о 20-летнем юноше из Петрозаводска, который до смерти избил свою бабушку, когда та прервала его игру, позвав ужинать. Игроненавистники получили очередной козырь и обязательно используют его. Помните, как Джек Томпсон (Jack Thompson) попытался связать резню в московской синагоге и Postal 2?

Виртуальные сражения иногда переносятся в реальный мир.

Lineage 2 прекрасна и ужасна?

ХОББИТЫ УЧАТ РУССКИЙ

В прошлом номере мы сообщали о том, что Blizzard Entertainment решила собственными силами перевести на русский язык свою феноменально успешную MMORPG – World of Warcraft. «Учитывая количество и активность русских в WoW, давно пора было это сделать!» – заявил президент компании Майк Морхэйм (Mike Morhaime).

Российский онлайновый рынок действительно становится все более привлекательным. Не удивительно, что вслед за World of Warcraft к нам придет The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Правда, создатель игры Turbine решил не тратить время на локализацию, распространение и техподдержку.

Всем этим займется отечественный партнер – компания IT Territory, хорошо тебе знакомая по браузеркам «Легенда: Наследие драконов» и «Территория».

– Наша основная задача – развитие рынка онлайн-игр в России, – заявил президент IT Territory Игорь Мацанюк и отметил: – Такой проект, как LotRO, достоин только самой качественной локализации.

К сожалению, он сохранил в секрете, как скоро хоббиты заговорят по-русски.

Лучшая MMORPG прошлого года – скоро на языке Пушкина!

Балрога бояться – в Средиземье не ходить.

Мы подождем Street Fighter 4...

Серия Street Fighter не нуждается в представлении – даже несмотря на то что в последний раз «Уличный боец» выходил на PC еще в прошлом веке. И знаете, кажется, услышаны молитвы тех, кто мечтает играть в файтинги на персоналке. Японское издательство Daletto, созданное несколькими крупными компаниями (в том числе Capcom), на днях анонсировало Street Fighter Online: Mouse Generation. Как несложно догадаться, управление в этом многопользовательском файтинге осуществляется при помощи мышки и клавиатуры. Бета-тест SFO уже идет в Японии, азиатский релиз намечен на апрель.

Blackstar не закрыта, она в отпуске.

Южнокорейское издательство NCsoft решило не выпускать ММО-космосим Blackstar, над которым вот уже пару лет корпят сотрудники техасской Spacetime Studios. Окончание финансирования привело к тому, что разработка игры временно прекращена. В чем причина разрыва отношений – неизвестно. Компании расстались друзьями, пожелав друг другу удачи. Правда, Spacetime Studios пожелала удачи еще и 12 своим сотрудникам, отправив их на биржу труда. Сейчас студия, основанная ветеранами индустрии (в их портфолио Star Wars Galaxies и Wing Commander), ищет нового издателя, чтобы доделать Blackstar.

ПРОСТОТА СПАСЕТ МИР

Пять элементарных игр, которые нельзя пропустить

Год от года флэш-разработки становятся все краше, продуманнее и… сложнее. Иногда даже трудно поверить, что только что загруженная игра создана двумя энтузиастами, а не крупной профессиональной студией с сотней человек в штате. Вот только так ли нам нужны комплексные стратегии и RPG, выполненные во Flash? Разве флэш-игры полюбили не за простоту и доступность? Решать тебе.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

SUPER CHUCK NORRIS BROS.

WWW.ARTECARTUM.COM/JOGO0007.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	НИЗКАЯ
РАЗМЕР	650KB
ОЦЕНКА	5

Чак Норрис никогда не спит – он выжидает. Чак Норрис может зарядить мобильник, потерев его о бороду. Если Чак Норрис ходит с ночником, это не значит, что он боится темноты… Темнота боится его!

Эти и другие шутки об известном актере и мастере восточных единоборств уже не первый год веселят людей и здорово раздражают самого Чака (он даже подал в суд на издательство, посмевшее опубликовать книгу посвященных ему приколов). Да только что толку – бесконечная крутизна Норриса не может не вызывать смех. Вот недавно и флэш-игру про Чака сделали – Super Chuck Norris Bros. Создатели SCNB пофантазировали на тему, что было бы, если бы Норрис выступил в роли героя таких классических игр, как Super Mario Bros., Sonic the Hedgehog, Mortal Kombat и Mario Kart.

Эту флэшку нельзя пропустить – она настолько уморительна, что минут на 15 работа редакции «РС ИГР» была парализована. Загрузи ссылочку – сам все поймешь.

Чак Норрис непобедим!

BASHO KIOKU

WWW.NEKOGAMES.JP/MT/2008/01/BASHOKIOKU.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	327KB
ОЦЕНКА	4

Японский флэш-дизайнер Есио Исии (Yoshio Ishii) выпустил уже немало неплохих игр. Его последний проект – Basho Kioku – идеально соответствует принципам популярной концепции «Простенько, но со вкусом». Перед тобой поле, поделенное на 36 квадратов. Трудно догадаться, что игра предназначена для тренировки памяти. Однако это так! Чтобы завершить уровень, нужно выбрать квадрат. Если в ходе игры ты дважды кликнешь на один и тот же участок поля, то потеряешь жизнь. Повторишься три раза – game over. Нюанс в том, что нельзя, переходя с уровня на уровень, методично выбирать квадраты справа налево, сверху вниз. Каждый раз подсвечивается часть поля, и кликнуть можно только там. Где-то к десятому уровню ты начинаешь сомневаться, выбирал ли тот или иной квадрат, или еще нет, путаться, рисковать. А таймер-то подгоняет! И меток, которые можно оставлять где угодно на поле, всего шесть штучек. Вот тут-то и начинается веселье.

Всего в игре 36 уровней.

STUNT PILOT

STUNT.PILOT.FIZZLEBOT.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР:	1819КВ
ОЦЕНКА:	5

В Stunt Pilot есть все, что делает флэш-игру стоящей десяти минут твоего драгоценного времени. Эта аркада радует глаз симпатичной картинкой, а душу – понятным, несложным геймплеем (в то же время она не лишена вызова). В Stunt Pilot ты управляешь самолетиком. Задача тривиальна, как папины спортивки, – нужно пролететь сквозь парящие в воздухе кольца, не врезавшись в них и не коснувшись земли. Иначе – мгновенная смерть и рестарт уровня.

Все очарование Stunt Pilot кроется в качественной реализации идеи. Управлять самолетиком просто (за его перемещения в пространстве отвечают стрелки клавиатуры «вверх» и «вниз») и весело! Летательный аппарат своенравен и, стоит передержать клавишу, улетает черт знает куда. Да и кольца на уровнях расставлены на разной высоте и в разных положениях (горизонтально, вертикально, а то и как попало). Приходится быть аккуратным, учиться делать искусные сальто, короче, стараться.

Фигуры высшего пилотажа выполняются при помощи всего двух клавиш.

AVOID!

GAMEMACKEREL.COM/AVOID.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	239КВ
ОЦЕНКА	4

Лично мне всегда нравились флэш-игры, выдержанные в духе минимализма. В них отсечено все лишнее, не имеющее отношения к геймплею. Вместо сложно анимированных человечков – кружочки. Вместо зубастых монстров – квадратики. Никаких спецэффектов и навязчивых мелодий. Есть только ты и игра. И Алекс Миллер (Alex Miller), автор Avoid!, похоже, считает так же, как я. Главным героем его игры выступает голубая точка, который ты управляешь при помощи мышки или клавиатуры (в зависимости от задания). Этот маленький кружочек атакуют серые квадратики и прямоугольники. Задача игрока – не прикоснуться к ним, избежать встречи во что бы то ни стало. В одном уровне «враги» падают сверху вниз, как в Tetris. В другом – набрасываются со всех сторон. В третьем – влетают на экран и начинают стремительно расти, словно желая поглотить подзащитный кружок. Причем чем дальше, тем выше скорость игры и уровень адреналина в крови.

В Avoid! чувствуешь себя таким беззащитным...

LINE GOLFER

WWW.CANDYSTAND.COM/PLAY.DO?ID=18253

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ОЧЕНЬ ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	907КВ
ОЦЕНКА	5

В прошлом году мир познакомился с оригинальной, безумно увлекательной разработкой словацкого студента – Line Rider. В этой веб-забаве ты рисовал запутанные трассы для велосипедиста, а затем смотрел, как он их проезжает. Созданные треки можно сохранить, добавить музыку и выложить файл в интернет на всеобщее обозрение. Популярность Line Rider росла в геометрической прогрессии, так что не удивительно, что смекалистые капиталисты купили на нее права, и вскоре игра появится на Nintendo DS и Wii. Line Golfer – брат-близнец словацкой развлекушки. Только на этот раз мы рисуем поле для гольфа. Ограничений для фантазии нет, можешь создавать трамплины, обрывы, петли и даже песочницы. Когда закончишь, опробуй получившийся уровень и предлагай его на оценку другим геймерам. На мой взгляд, Line Golfer получилась даже лучше, чем Line Rider, ведь в ней ты не просто наблюдаешь за поездкой велосипедиста, а играешь сам. Не пропусти!

Я так и не сумел пройти созданный мной уровень.

ВСЕ И СРАЗУ

Обзор лучших torrent-порталов

Еще лет пять назад скачивать большие объемы информации было ох как непросто. Но с появлением файлообменных сетей пользователи получили возможность напрямую обмениваться данными любого типа и объема... Производители музыки и игр уже оценили мощь пиринговых сетей и совершенно легально распространяют продукцию через них. Самый популярный P2P-протокол – BitTorrent, инструкции по его использованию легко найти в любом поисковике.

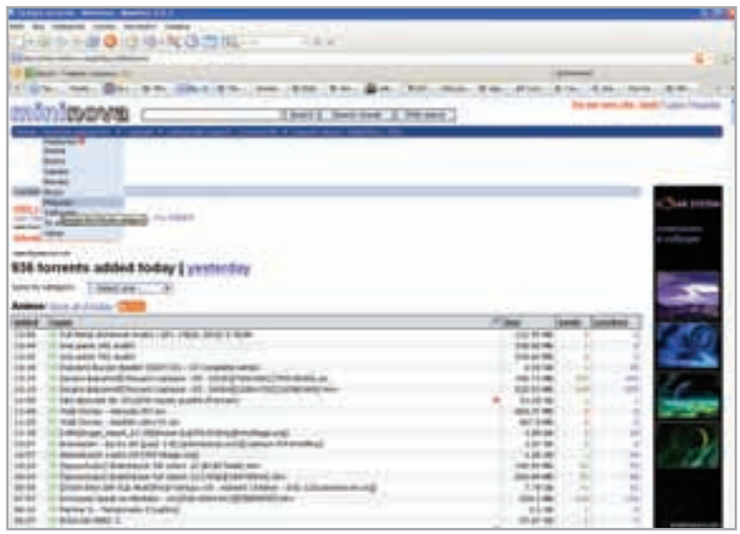
ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

СВЯТАЯ ПРОСТОТА

WWW.MININOVA.ORG

Дизайн	3.5
Наполнение	3.5
Удобство	3.5
Общая оценка	3.5

Один из крупнейших сайтов, на который частенько ссылаются другие торрент-ресурсы. Оно и неудивительно! Помимо мейнстрима, которого везде и так навалено, как грязи («крайзис»/«бритниспирс»/«остаться в живых» и т.п.), здесь встречается поистине редкий контент. Например, лично я тут раздобыл когда-то сборник брутального хентая для своей подруги. Обычный pdf-файл вызвал у нее состояние прямо-таки кокаиновой эйфории – оказывается, анимешнутая бедняжка не первый год разыскивала это, с позволения сказать, рисованное мракобесие... В плане удобства сайт тянет максимум на три с плюсом. Тройка – за стандартный для любого торрент-сайта функционал (нет ничего выдающегося!), плюс – за возможность искать картинки. Пожалуй, это единственная фишка mininova.org. В общем и целом сайт оставляет весьма приятное впечатление.



Поиск картинок – единственная уникальная «фича» портала.

ШВЕДСКИЕ ФЛИБУСТЬЕРЫ

THEPIRATEBAY.ORG

Дизайн	3.5
Наполнение	3.5
Удобство	4.0
Общая оценка	3.5

Сайт полностью оправдывает свое название – у истоков его создания стоит шведская организация пиратов. Разумеется, не морских, а компьютерных. Эти ребята не признают патентов, интеллектуальных прав, копирайтов, а уж про лицензионные соглашения они вспоминают только тогда, когда в доме кончается туалетная бумага... Короче, они выступают за свободное распространение любой информации, будь то фильм, программа, игра или музыкальный альбом – обычное оправдание распространителей контрафакта. К счастью, потихоньку торренты легализуются. Перечисленные виды медиапродукции представлены здесь в полном объеме. Искать на piratebay.org что-то другое нет смысла. Хочется похвалить разработчиков за аскетичный и очень удобный интерфейс, а также за раздел «Top-100», в котором, как несложно догадаться, публикуются тематические хит-парады файлов.

Строка поиска, обзор разделов, фильтры по категориям – и ничего лишнего.

ТЫ – МНЕ, Я – ТЕБЕ

WWW.TORRENTS.RU

Дизайн	3.0
Наполнение	5.0
Удобство	2.5
Общая оценка	4.0

Явный фаворит среди российских торрент-порталов. Здесь ты найдешь то, чего наверняка нет даже на isohunt и torrentspy: старые советские мультфильмы, отечественные сериалы, русскоязычную литературу и песни. Нашлось место даже для сборников нот и либретто! За отличное наполнение torrents.ru получает твердую пятерку, однако удобство ресурса оставляет желать лучшего. Авторы составили весьма строгие правила. Обязательная регистрация на сайте и ограничение по количеству задач – еще цветочки. Наибольший геморрой создает тот факт, что здесь нельзя закрывать канал на отдачу.
Бесспорно, это позволяет поддерживать среди пользователей должный уровень обмена информацией, однако принцип «сколько залил, столько и скачаешь» лично мне представляется каким-то диким, архаичным и вообще ненормальным. Хотя, может, я просто разбалованный эгоист...

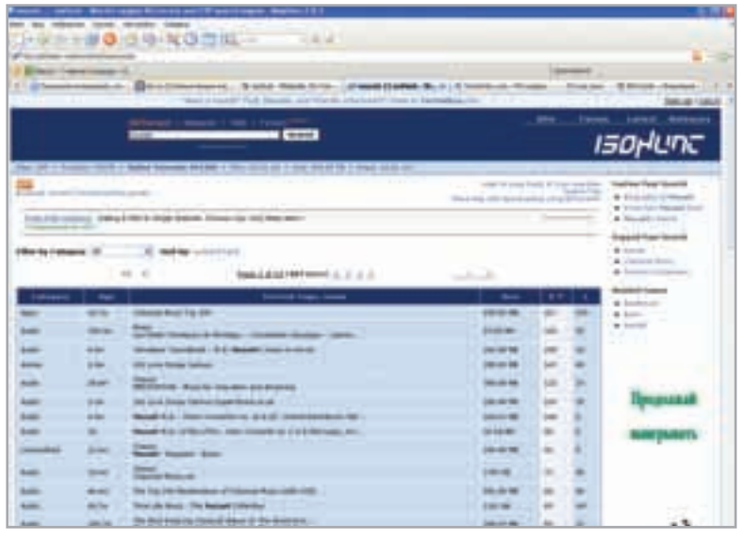
Torrents.ru - кладезь ценнейших для российского пользователя материалов. Но уж больно тут строгие правила.

ТОРРЕНТ-МИЛЛИОН

WWW.ISOHUNT.COM

Дизайн	3.0
Наполнение	4.5
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

Ветеран BitTorrent-протокола может похвастаться огромной базой в миллион торрентов. Свое название ресурс получил не случайно, а в честь ISO-образов CD- и DVD-дисков. И действительно – в далеком 2003 году через isohunt.com в основном распространялись пиратские копии игр. Сейчас это довольно популярный и уважаемый ресурс, на котором помимо разнообразного «вареза» размещаются легальные и, что еще более важно, эксклюзивные материалы. Например, записи каких-нибудь редких японских телепередач 60-х годов прошлого столетия. Радует, что на сайте есть раздел «последние загруженные торренты» (свежачок точно не пропустишь!), а также великолепно функционирует сортировка данных по времени, типу, размеру, количеству сидеров/пиров и, конечно же, имени. Если бы не исполин torrentspy.com, первое место досталось бы именно isohunt.com.



Вот он, первопроходец протокола BitTorrent.

САМЫЙ ГЛАВНЫЙ ТРЕКЕР

WWW.TORRENTSPY.COM

Дизайн	4.0
Наполнение	5.0
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

Абсолютный рекордсмен нашего хит-парада. База torrentspy.com насчитывает около 1.5 миллиона торрентов. По большей мере в ней представлены наиболее популярные и современные релизы. Эксклюзивных и просто редких материалов, как это ни странно, довольно мало, зато мейнстрима – бери не хочу. Что самое главное – благодаря бешеной популярности ресурса здесь никогда не возникает проблем с получением и раздачей файлов. Долгое время на сайте функционировала система пользовательских комментариев. Люди могли обсудить отдельно взятый релиз, что называется, не отходя от кассы: предупредить друг друга о битом архиве, вывесить информацию по установке какой-нибудь хитрой программы, в конце концов, элементарно поделиться впечатлениями. Однако в августе 2007 года сайтом заинтересовались правозащитные органы США... В итоге все разрешилось благополучно, но с тех пор «возможность оставлять комментарии оказалась временно приостановлена».

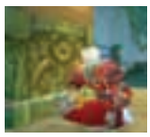
Если ищешь какой-нибудь торрент, первым делом заходи на torrentspy.com.

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

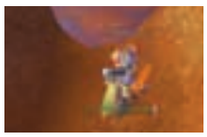
Пустыня Танарис – место паломничества всех твинководов. Тут и забавные квесты, и значимые награды, а главное – город троллей Zul'Farak.

Многие нетерпеливые граждане сразу при получении 58-го уровня рвут когти в Аутленд. А на мой взгляд, лучше еще немного потусоваться в Старом Свете, больше пользы будет.

WORLD OF WARCRAFT
ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ РЕЙДОВ?

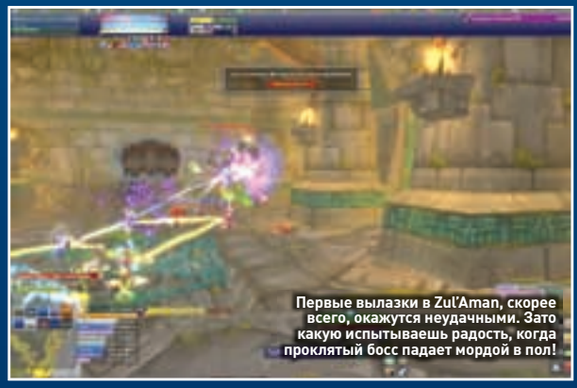


СТАТУС **ВСЕЗНАЮЩИЙ ТРОЛЛЬ TORICK**



ДИСЛОКАЦИЯ **ВЕСЬ АЗЕРОТ**

Как говорила Оракул в культовой кинотрилогии «Матрица», все имеет свое начало и свой конец. Рейдовый контент поначалу кажется безграничным. Однако проходит месяц, полгода, год – и матерые рейдеры уже толком не знают, чем себя занять. Давным-давно изучены коридоры башни Каражан. Освоены зубодробильные SSC и TK. Дремучие леса Hyjal также остались позади. А недавно к твоим ногам пал и сам Иллидан, главный босс The Black Temple. Теперь можно смело утверждать: «Я видел все!» Но так ли это на самом деле?..


Первые вылазки в Zul'Aman, скорее всего, окажутся неудачными. Зато какую испытываешь радость, когда проклятый босс падает мордой в пол!

Некоторое время мне было не до рейдов – хватало дел в реальной жизни. Как следствие, начались проблемы с виртуальной наличностью. Денег порой не хватало на ремонт вещей, не говоря уже об эликсирах. Игра совсем не клеилась – иногда я даже засыпал на клавиатуре, придавленный грузом разнообразных проблем. За несколько месяцев до финальной битвы в Черном храме пришлось взять вынужденную паузу. Затем стало полегче, и автор этих строк наконец-таки выкроил немного времени на WoW. Тогда же я задумался – а чем еще здесь можно заниматься, помимо рейдов? Ответ нашелся сам собой.

МАНЧКИНИЗМ В ЧИСТОМ ВИДЕ

В World of Warcraft всегда есть к чему стремиться. Например, можно попытаться собрать самую крутую экипировку. Возникает резонный вопрос: какие вещи следует считать лучшими? У которых наибольший показатель «крита» или «урона»? Выше скорость нанесения удара или сила атаки? Не заморачивайся – просто собирай все подряд (а после сравнивай и анализируй), чтобы стать обладателем поистине ценных предметов. Занятие на несколько месяцев обеспечено.

Можно в кои-то веки посетить те места, где ты еще не был. Пропустил в свое время Blackfanthom Deeps? Сходи полюбуйся. Для героя твоего уровня не составит труда пройти его в одиночку. Так ни разу и не был в Zul'Aman? Вряд ли это сложно – собрать небольшой рейд из друзей и согильдийцев и сообща пронестись вихрем по бывшей столице некогда великой империи троллей. Тем более что в этом местечке хватает уникальных предметов и квестов.

Даже если ты знаешь все инстансы как свои пять пальцев, стоит посетить их еще раз в формате фарм-рейда – когда только и делаешь, что собираешь артефакты. Не перестаешь удивляться, сколько всего ценного пропустил или не заметил во время первого захода. Отдельного внимания заслуживает Naxxramas. Более чем уверен, что ты не прошел Накс вдоль и поперек. Так что мешает тебе и твоей гильдии в свободное от безделья время посетить Некрополис? Мы, например, так и делаем, вспоминая о былых подвигах и хихикая над эпическими предметами, казавшимися когда-то пределом совершенства. А лично я сейчас выполняю квест на Atiesh, Великий посох стража. И уже неважно, что эта «палка» не идет ни в какое сравнение с моим нынешним вооружением. Ведь понт – он дороже денег.

И еще одна причина насладиться Наксом – подготовить тех, кто там не был, к дополнению Wrath of the Lich King. Ведь там тоже будет Naxxramas, только рассчитанный на 25 человек 80-го уровня!

Рейды надоели хуже горькой редьки?! Тогда крутую экипировку следует искать на Арене и battlegrounds. Безусловно, сбор достаточного количества arena points – занятие для терпеливых и сосредоточенных людей. Придется участвовать в десятках битв, выжидать не одну неделю, возможно, даже сменить команду. Однако награда оправдывает затраченное время, усилия и нервы. Это тот самый миг, когда покупаешь последнюю вещь из сета и осознаешь – ты непомерно крут. Ты смог.

Убить Патчверка из некрополиса Naxxramas – мечта любой гильдии, еще не успевшей толком опробовать этот восхитительный рейдовый инстанс.

В такие моменты понимаешь, зачем разработчики размещают в мануале игры предупреждение для эпилептиков.

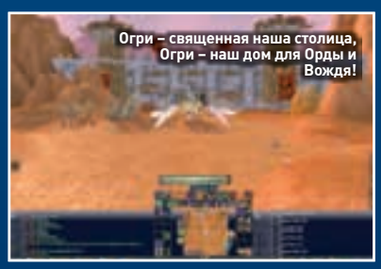
ТВИНКОВОДСТВО И НЕМНОГО ГАНКА

Пытливый и жаждущий разнообразия игрок наверняка заведет твинков – второстепенных персонажей, которые, как правило, предназначены для выполнения определенных задач, облегчающих жизнь основному герою. Я поднимал эту тему в предыдущих дневниках, и с тех пор ничего принципиально не изменилось. Разве что взаимодействие между профессиями стало куда более тесным и соответственно важным. Если бы у меня не было колдуна-энчантера, мне пришлось бы «разбивать» ненужные вещи у знакомых или продавать их вендору. А если бы мой воин не знал кузнечного дела, колдун был бы вынужден тратить бешеные деньги на основу для волшебных палочек или изготавливать их сам, но все же из покупных материалов. Однажды в гильдии пошутили: «Торик своими твинками когда-нибудь Накс зафармит». Это, конечно же, преувеличение, однако твинк- и фан-рейды – необычайно веселые способы времяпрепровождения. Игроки отправляются в небольшие рейдовые инстансы – Каражан и Зуль'Аман – твинками или основными персонажами, что называется, по-приколу. Снимают веселые скриншоты из серии «пикник в драконьем логове», устраивают какой-нибудь флешмоб. Правда, подобные мероприятия редко проходят без накладок, ведь далеко не каждый умеет играть твинком так же хорошо, как и своим «первенцем».

Ганк, то есть охота на персонажей более низкого уровня, – еще одно веселое, пусть и подлое занятие. Впрочем, тут все зависит от кодекса чести отдельно взятого игрока. Не всякий позволит себе «ганкать малышей». На просторах Азерота и Аутленда также встречаются рыцари без страха и упрека, которые ищут равных себе соперников в высокоуровневых зонах. Их полная противоположность – гильдии, отлавливающие врагов-одиночек, заведомо неспособных дать достойный отпор агрессорам (кому как, а по мне, это очень мерзко, ибо напоминает поведение бритоголовых имбецилов. – *Прим. ред.*).

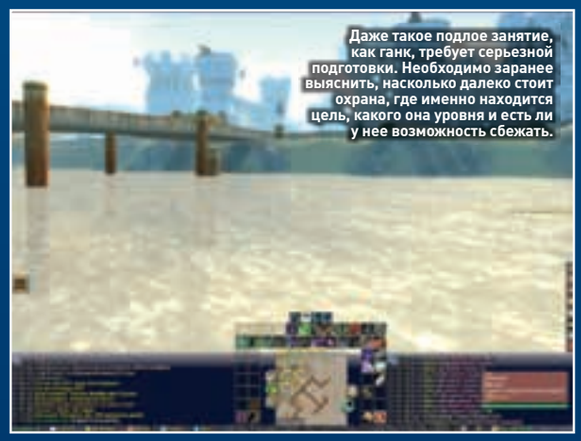
В заключение отмечу, что все крики на форумах вроде «"Варкрафт" – отстой, разработчики уже давно ничего интересного не придумывали» в основном исходят от ленивых и недалеких невротиков, которые сами не могут понять, что им надо. А ведь выбор-то есть. Вот он, рядом, – надо лишь немного напрячь воображение и мозги. **PG**

Алый монастырь. Вспомни, когда ты был тут в последний раз. И был ли вообще, кстати говоря?..


Огри – священная наша столица, Огри – наш дом для Орды и Вождя!

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

Все приличные разработчики MMO-игр обязательно выпускают новые контент-патчи и дополнения. У Blizzard Entertainment это дело получается лучше всех. В ближайшем будущем (в марте – апреле) выйдет патч версии 2.4, в котором помимо традиционных изменений в классовой системе и ликвидации ошибок ожидаются и два новых подземелья. The Magister's Terrace – обычный инстанс на пять человек и Sunwell Plateau, рассчитанный на хорошо экипированный рейд в 25 игроков. В конце года, судя по всему, увидит свет и полноценное дополнение – Wrath of the Lich King. О нем мы уже неоднократно рассказывали, но все же напомню: максимальная планка уровней поднимется до 80, введут первый героик-класс Deathknight, появится континент Northrend, а в качестве приятного сюрприза нас всех ожидает встреча с принцем Артасом, самым известным персонажем Warcraft 3.


Даже такое подлое занятие, как ганк, требует серьезной подготовки. Необходимо заранее выяснить, насколько далеко стоит охрана, где именно находится цель, какого она уровня и есть ли у нее возможность сбежать.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

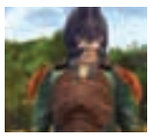
При желании можно забираться в совсем уж экзотические места...

Совсем неподалеку от этого места стоят окаменевшие Берт, Боб и Билл – тролли, поймавшие гномов и Бильбо в книге «Туда и обратно». Споря о том, как лучше приготовить добычу, тролли не успели скрыться под землей до наступления рассвета и превратились в камень.

THE LORD OF THE RINGS ONLINE

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ. В ГОСТЯХ У ЭЛЬФОВ

В прошлом дневнике я восторгался тем, как хорошо в LotRO преподносятся задания и как интересно путешествовать по Эриадору. Давай на время отвлечемся от абстрактных мыслей и займемся конкретикой. Последние несколько уровней мой хоббит-воришка провел в Trollshaws, и сейчас пришло время поведать о его приключениях.



СТАТУС BURGLAR DRAELEN, 40-Й УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ SNOWBOURN, TROLLSHAWS, RIVENDELL

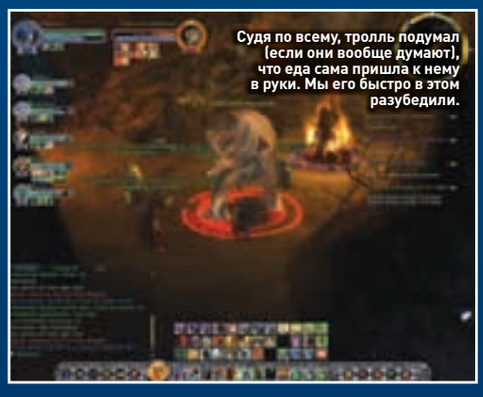
НА СЛУЖБЕ У ЭЛРОНДА

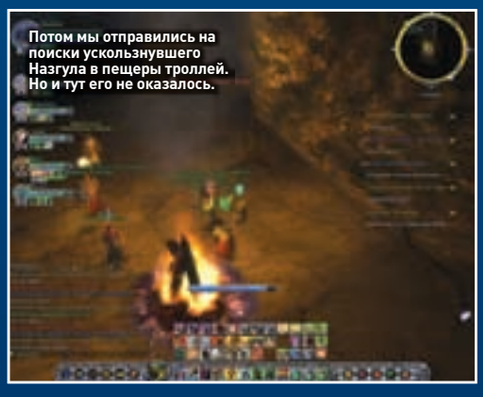
Спасаясь от черных всадников, Арагорн и хоббиты вместе с раненым Фродо направились на восток, к Раздолу (Rivendell). Назгулы нагнали Фродо и сопровождавшего его эльфа (в фильме вместо него была дочь Элронда, Арвен) около Бруинена. Воды этой реки смыли решившихся пересечь ее вброд черных всадников и их лошадей, но один из них скрылся. Владыка Раздола попросил моего воришку отправиться на поиски последнего Назгула. Вначале нужно было проверить, нет ли его у Бруинена – в том самом месте, где смыло всадников. Для этого мне выдали берилл, с помощью которого можно определить, нет ли поблизости Назгула. От Раздола до Бруинена путь неблизкий, благо пони есть. Вообще в LotRO достаточно много заданий, заставляющих игрока бегать по всей карте. За это разработчиков следовало бы пожурить, но подобные квесты в MMO настолько распространены, что глупо ругать одну лишь Turbine. Ждать часами нужных монстров не заставляют – и на том спасибо.

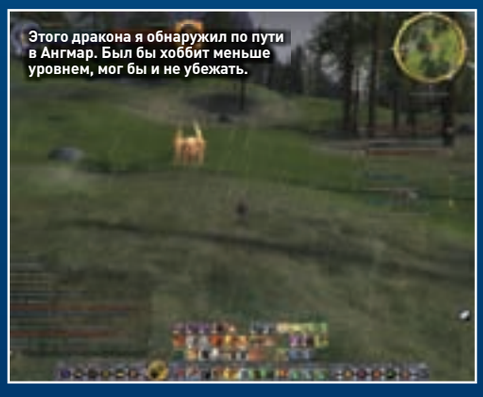
Вернувшись в Раздол, я получил следующее поручение: проверить, не показывался ли Назгул среди троллей на юго-западе. Данное задание рассчитано на прохождение группой, поскольку одному игроку столь грозного противника не одолеть. Однако меня это не остановило: прокравшись мимо нескольких десятков троллей, я добрался до места и увидел павшего скакуна. Дальше пришлось сложнее: труп следовало обыскать, а поблизости прохаживался огромный тролль. Там же стояли трое жителей Ангмара, перешедшие на сторону врага. Впрочем, с этими воинами я без проблем расправился. Подождав, пока тролль удалится, обыскал труп коня и убрался восвояси. Кстати, в игре предостаточно заданий, где требуется убить одного «именного» противника. Другим классам персонажей нужно пробивать дорогу к нему силой, а burglar способен незаметно подкрасться и всадить нож в спину. Даже если у цели есть охрана, это не так страшно, ведь одно из моих умений позволяет временно повысить вероятность уклониться от любой атаки.

ПОИСКИ ПРОДОЛЖАЮТСЯ

Итак, очередное поручение было выполнено. Затем следовало посетить


Судя по всему, тролль подумал (если они вообще думают), что еда сама пришла к нему в руки. Мы его быстро в этом разубедили.


Потом мы отправились на поиски ускользнувшего Назгула в пещеры троллей. Но и тут его не оказалось.


Этого дракона я обнаружил по пути в Ангмар. Был бы хоббит меньше уровнем, мог бы и не убежать.

Вид на Раздол с высоты. Вдалеке прекрасно видно дворец Элронда.

РЕПУТАЦИЯ – ЕЩЕ НЕ ВСЕ

В LotRO есть несколько фракций, с которыми можно улучшать отношения. Твой персонаж получает репутацию за уничтожение некоторых монстров и сдачу трофеев. Например, Ренджеры Эстелдина (Rangers of Esteldin) высоко ценят убийство врагов в Форносте. Когда-то это был процветающий город, столица Артэдайна (одного из трех княжеств, входивших в состав Арнора), а ныне – руины, кишащие нежитью, орками и троллями. Да, повышение репутации в LotRO связано с бессмысленным истреблением монстров. Однако, улучшая отношения с определенной фракцией, ты получаешь возможность приобрести уникальные вещи. Например, став другом Mathom Society в Шире, можно купить сумку почтальона. Хорошие отношения с некоторыми другими фракциями позволят обзавестись скакуном необычного окраса. Кроме того, на ремонт экипировки будет уходить меньше монет. Но в целом набор репутации – дело совершенно неблагодарное. Нудное и долгое. Задумываться о нем стоит только тем, у кого есть масса свободного времени.

три пещеры троллей и поискать следы врага там. Тут уже без группы не обойтись, поскольку по узким проходам сложно пробираться незамеченным. Собрав братство, мы отправились в пещеры ночью, ведь в это время суток часть их обитателей выбирается наружу. Добравшись до дальней точки первой пещеры, мы использовали свои бериллы и... не обнаружили ничего. Не было Назгула и в других пещерах. Короче говоря, мы вернулись к эльфам несолоно хлебавши. В дальнейших поисках пришлось посетить долину гигантов, что к северу от Раздола. Обитают там не только великаны, но также драконы и тролли – к одному из последних мы и направились. Не буду перечислять дальнейшие события, перейдем к самому интересному: к последней главе пятой книги, действие которой происходит в специальном инстансе.

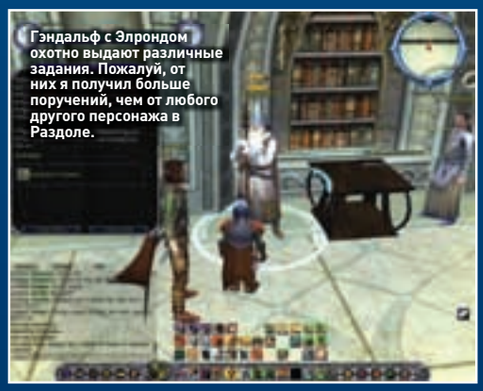
Вместе с Леголасом мы отправились по следу Назгула, однако наш путь нельзя было назвать прогулкой. Лесные тролли, корни деревьев и хуорны нападали со всех сторон, а лекаря в группе не было. Первым ретировался Леголас, и пришлось начинать все сначала. Следующий заход также оказался неудачным: дойдя до самого Назгула, сговаривавшегося с лесным троллем, мы потерпели поражение. Удача улыбнулась нам лишь с третьей попытки. Опытные игроки поговаривают, что сей квест является одним из самых сложных в игре. На этом пятая книга завершилась, а действие шестой разворачивается в Ангмаре. Туда мне идти еще рано, посему я отправился выполнять другие задания, дабы получить еще несколько уровней.

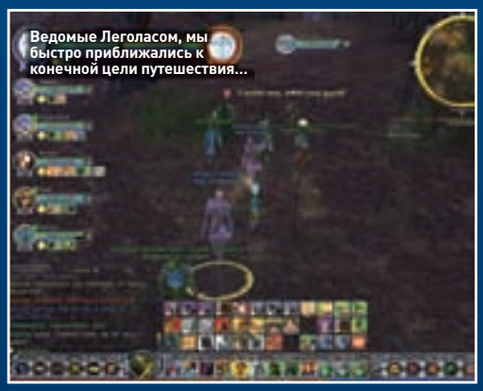
ЗАТЕРЯННЫЙ ЛАГЕРЬ

Приключения продолжились в Тал Бруинене (Tal Bruinen), где расположен небольшой лагерь эльфов. Выполняя эти задания, ты не только получишь в награду опыт и новую экипировку, но и улучшишь отношения с эльфами Раздола. Подробнее о репутации читай во врезке. Также отмечу, что в награду за квесты здесь выдают весьма неплохие кожаные доспехи. Как и в World of Warcraft, наборы экипировки (они же сеты) дают обладателю дополнительные бонусы, обычно к характеристикам или защите. Сами же задания стандартны: собрать лягушачьи лапки и мясо ползунов, найти пропавшую повозку, очистить дорогу от камней и травы... Запомнилась только серия квестов, начинающаяся с просьбы охотника найти подстреленного им оленя и вернуть стрелы. Кстати, неподалеку я обнаружил потерянную бочку с табаком, которой очень обрадовались гостившие в Раздоле хоббиты. Да и со мной они не преминули поделиться.

ДАЛЬНИЙ ПУТЬ

Здесь же, во дворце Элронда, Гэндальф попросил меня прогуляться с Фродо и выяснить, что его так тревожит. Наверное, это один из самых простых квестов в игре: тебе надо лишь пройти с племянником Бильбо по ночному Раздолу и выслушать его историю. Не успел я удивиться тому факту, что за Фродо не увязался Сэм, как тот прибежал и сказал: мол, бродить ночью по неизвестным местам глупо. Что ж, его правда, хотя владения Элронда являются одним из самых безопасных мест во всем Средиземье. Пока и я остановлюсь здесь, дабы набраться сил и вскоре продолжить приключения. До новых встреч! **PG**


Гэндальф с Элрондом охотно выдают различные задания. Пожалуй, от них я получил больше поручений, чем от любого другого персонажа в Раздоле.

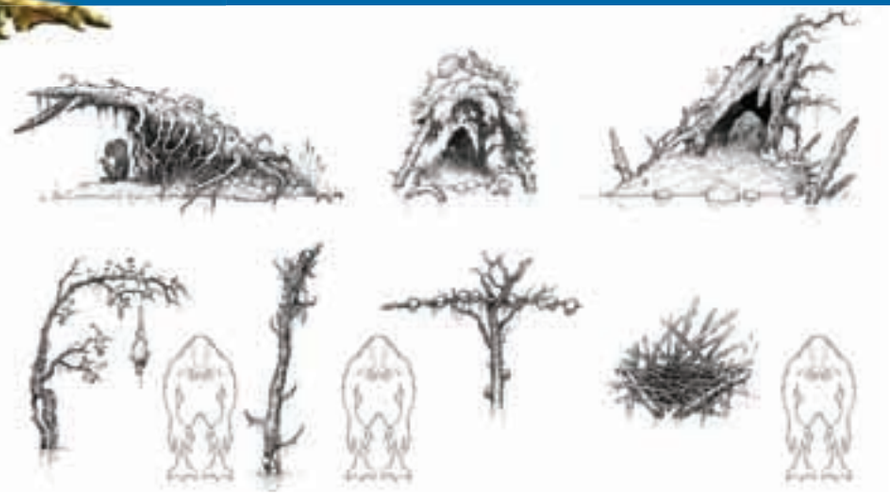

Ведомые Леголасом, мы быстро приближались к конечной цели путешествия...

...и обнаружили Назгула, отдающего приказ повелителю древесных троллей.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

W.E.L.L. ONLINE: ФАБРИКА МОНСТРОВ

Миры многих компьютерных игр населяют существа, которых в реальной жизни не встретишь при всем желании. Фантазии отдельных разработчиков наверняка позавидовал бы сам доктор Моро – герой романа Герберта Уэллса, выводивший в своей лаборатории жутких зверолюдей. Создание оригинальных монстров – трудоемкий, но очень интересный процесс. Руководитель арт-отдела компании Sibilant Interactive Мария «Mask» Скотникова согласилась проиллюстрировать его на примере «зоопарка» W.E.L.L. Online.



– С чего начинается создание монстра?
– Само собой, с идеи. Например, в мире W.E.L.L. есть болота. Как и в любых других труднодоступных зонах, там полным-полно уникальных предметов или полезных растений. Кроме того, среди топей и зарослей осоки могут скрываться маги, владеющие могущественными знаниями... Понятно, что путь к такой сокровищнице должен быть максимально трудным и интересным. Поэтому гейм-дизайнеры предлагают: «А давайте поселим на болоте чудовище, большое и опасное!» О'кей, здравая идея. Начинаем всем коллективом этого монстра обсуждать – как выглядит, чем живет, чем питается. Гейм-дизайнеры прикидывают характеристики: мощный, высокий, сутулый, прямоходящий, с выпуклыми светящимися глазами, с двумя парами рогов... Художники стараются максимально точно уловить суть, перенести задумку на бумагу, возможно, что-то добавить от себя.

– (Мария кладет на стол самый ранний скетч болотника.) Вау, действительно страшный зверь! Правда, у кого он одолжил этот дикий оскал, гриву, перепонки на руках и ногах?..
– ...И даже хвост! Да, полностью абстрагироваться от реальности невозможно. Какие-то части тела, повадки и отдельные движения срисовываются с настоящих животных. Так болотник «обрастает мясом». Художники и гейм-дизайнеры сходятся во мнении, что он должен двигаться как горилла, а, например, положение его головы относительно тела можно сравнить с тем, как держит голову гиена, и т.д. Дальше начинаем работать над соответствием повадок монстра его характеру – обозначаем анимации, которые могут понадобиться. Скажем, во время боя: пугающий оскал, быстрые, сбивающие с ног размахивания лапами, жутковатое клацанье зубов.

– Допустим, наброски устраивают каждую из участвующих в «рождении» болотника сторон. Что дальше?
– Создается полноценный арт. Затем начинаем обрисовывать ареал обитания монстра. Просто шатающееся по болотам чудовище, которое не оставляет следов в прямом и переносном смысле, – это ведь несерьезно! Блуждающие по болотам игроки должны натыкаться не только на монстра, но и на какие-то признаки его существования: сломанные деревья со следами гигантских когтей, мрачное логово, остатки трапезы и т.д.

– Мне кажется или он действительно курит сигарету?
– Художники порой позволяют себе некоторые вольности на ранних этапах создания монстра. Что-то остается приколом для своих, который потом убирают, а что-то перерастает в полноценный easter-egg (пасхалку).

– Это намек на то, что стоит лучше присмотреться к болотнику в игре?!
– Без комментариев (смеется).

– Развитие идеи, формирование облика, настройка анимации, проработка деталей – основательный подход к делу...
– Но это еще не все. Пока мы описали лишь взрослую особь. Теперь нужно продумать внешность и поведение детеныша болотника. Во-первых, его невозможно встретить в одиночестве, он постоянно следует за взрослой особью. Во-вторых, он не так агрессивен: первым не нападает, атакует лишь в ответ на агрессию по отношению к нему или его родителю. Кроме того, можно добавить в игру разновидность того же самого монстра. К примеру, у нас появится Ужас болот. Это тот же болотник, только на треть крупнее, его тело покрыто ороговевшими наростами, а в некоторых местах даже чешуей. У него седая грива и тускло-синие светящиеся глаза. В отличие от укуса обычного болотника укус Ужаса болот отравляет и парализует противника. В мире W.E.L.L. этот монстр встречается гораздо реже своего прототипа.

– Ух, ну теперь-то можно передавать наработки моделлерам?
– Да, создаются модели, текстуры, доводится до ума анимация. Потом все это проходит тестирование, еще раз оценивается и отправляется в мир игры «патрулировать» определенные локации, а затем снова и снова тестируется... PG

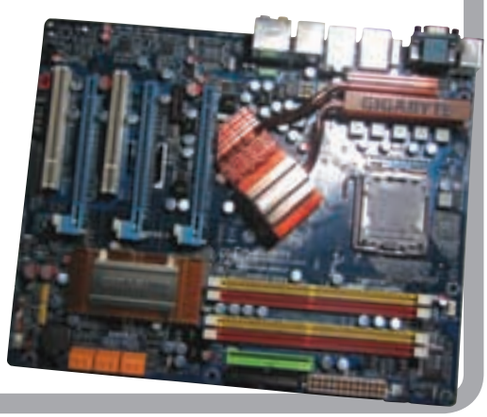
W.E.L.L.
ONLINE
АМАН-АНАДОР.
ОФИС КРУПНОГО
ЧИНОВНИКА Г-НА БЛИЗЗА.
В ЭТО ЖЕ ВРЕМЯ.
НА КРЫШЕ СОСЕДНЕГО ЗДАНИЯ.
СПУСТЯ 11 ЧАСОВ.
ГЛАВНАЯ МОЛЕЛЬНАЯ
МОНАСТЫРЯ РЕВНОСТИ АНАДОРА.
PLAY WELL • STAY WELL
www.wellonline.com
SiBiLANT INTERACTIVE
REVALITY
реклама

МОНИТОР ДЛЯ USB

Существование USB-мониторов – не новость. Они появились примерно полтора года назад и с тех пор заняли определенную нишу. Фактически к компьютеру можно подключить до шести дополнительных мониторов без необходимости установки второй видеокарты. Схема работы довольно проста. После соединения по шине USB в системе устанавливается драйвер, который эмулирует видеокарту и отсылает сигнал по унифицированной шине на монитор. Интересно то, что не так давно LG ELECTRONICS объявила о выходе нового широкоэкранного ЖК-монитора FLATRON L206WU с возможностью подключения к компьютеру через кабель USB. Такой дисплей предназначен для пользователей, которым нужен второй экран. После подключения к гнезду USB монитор автоматически настраивает свою конфигурацию для оптимальной работы в операционной системе. Таким образом, пользователям не нужно самостоятельно разбираться в сложных настройках. По умолчанию новинка функционирует как дополнительный экран. Это позволяет, например, работать с документами на основном дисплее, параллельно общаться по ICQ на втором. К сожалению, о совместимости с какими-либо играми пока не сообщается. Помимо USB у FLATRON L206WU есть D-Sub- и DVI-интерфейсы. Контрастность составляет 5000:1, время отклика – 2 мс. Другие характеристики пока неизвестны. По заявлениям производителя, монитор появится в России в мае 2008 года.

ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА

Этого ждали долго! Официальный анонс системной логики NFORCE 700i SLI состоялся в январе. На смену устаревшим NFORCE шестой серии пришли nForce 780i SLI и nForce 750i SLI. Материнские платы на базе 780i SLI будут обладать тремя слотами PCI Express x16. Эта особенность получила название 3-Way SLI, и теперь геймерам доступна технология для соединения трех видеокарт. Помимо этого новинка обладает технологией ESA (Enthusiast System Architecture). По заявлениям производителя, это первый в индустрии открытый протокол для мониторинга и управления ПК, предназначенный для связи и управления в режиме реального времени тепловыми, электрическими, шумовыми и рабочими характеристиками системы. Материнские платы на базе nForce 780i SLI и nForce 750i SLI смогут работать с 45-нанометровыми процессорами Penryn (1333 МГц), DDR2-памятью 1200 или 800 МГц (старшая и младшая модель соответственно). Обе обладают поддержкой 5 PCI-слотов, SATA и PATA-интерфейсов и Gigabit Ethernet-контроллеров. Системные платы на базе nForce 780i SLI появятся уже в этом месяце, а на базе nForce 750i SLI – чуть позже.



ЧЕРНУХА

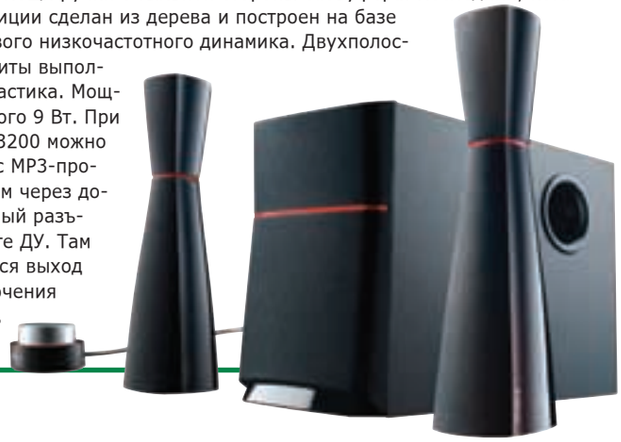
Узкому кругу пользователей на выставке CES (Consumer Electronics Show) в Лас Вегасе была продемонстрирована новая системная плата Foxconn BLACKOPS из активно продвигаемой производителем линейки Quantum Force. Платформа вызвала живой интерес у энтузиастов благодаря уникальным возможностям BIOS и встроенной интеллектуальной системе охлаждения Quantum Cooler. Ее радиаторы сделаны полностью из меди. Благодаря широкому набору аксессуаров охлаждающая секция для северного моста может быть легко адаптирована для пассивного, активного воздушного, водяного охлаждения или даже для модификаций с использованием жидкого азота и сухого льда. На днях представители FOXCONN также раскрыли информацию о том, что новинка будет иметь 8-фазный цифровой PWM для контроля питания – один из факторов, позволивших недавно разогнать процессор Intel QX9770 Core 2 Extreme до рекордных 6 ГГц. По словам производителя, продукт будет доступен уже в первом квартале 2008 года.

КОСМОС ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

На выставке CES 2008 компания Cooler Master показала чрезвычайно интересный компьютерный корпус. Речь, конечно же, о семействе Cosmos. Новинка получила литеру S. Особенно сильно Cosmos S заинтересовал желающих собрать себе мощный игровой компьютер с эффективной системой охлаждения. Инженеры предусмотрели даже специальные отверстия под трубки жидкостных кулеров!
Стандартная комплектация корпуса включает в себя наличие сразу пяти вентиляторов – одного на передней панели, двух на верхней панели и по одному на боковой и задней панелях корпуса. Из особенностей Cosmos S следует отметить возможность простого монтажа боковых панелей, сенсорную систему управления, а также возможность установки сразу семи 5,25-дюймовых приводов. Ожидается, что этот корпус появится в продаже в апреле месяце по цене $375.

АНТИЧНОЕ ИСКУССТВО

Новинка Edifier, 3-канальная акустическая система M3200, напоминает некое античное сооружение с колоннами. Если же говорить серьезно, то эта акустика способна выдавать на-гора до 34 Вт RMS, чего вполне достаточно для домашнего пользования. Регулировка громкости звучания осуществляется с проводного пульта ДУ, уровень баса можно изменить при помощи ручки с тыльной стороны сабвуфера. Последний, кстати, по традиции сделан из дерева и построен на базе 5.5-дюймового низкочастотного динамика. Двухполосные сателлиты выполнены из пластика. Мощность каждого 9 Вт. При желании M3200 можно соединить с MP3-проигрывателем через дополнительный разъем на пульте ДУ. Там же находится выход для подключения наушников.



ВЗРОСЛЫЕ ИГРЫ

Идея игры с болью продолжает будоражить изобретательные умы, несмотря на очевидные проблемы, связанные с ее реализацией. В этот раз подход к снаряду пытается совершить устройство MindwireV5, принцип действия которого прост: вместо попсового force feedback при попадании или катастрофе игрок получает полновесный электроразряд.

Благодаря тому что электродов целых пять и их можно устанавливать на разные участки тела, устройство способно симулировать не только полный крах, но и небольшие повреждения организма при ранениях от пуль. Вряд ли MindwireV5 станет особо популярным, но вполне может быть, что какое-то количество желающих обострить ощущения от игры найдется.

ДВУХЪЯДЕРНЫЙ RADEON HD 3870

Инженеры AMD давно работали над двухъядерным графическим адаптером серии Radeon HD 3800, и наконец общественность может ознакомиться с характеристиками новинки. Производитель заявляет, что новая плата Radeon HD 3870 X2 обладает пиковой производительностью 1 Терафлоп (1 триллион операций с плавающей запятой в секунду), превосходя показатель Radeon HD 3870 фактически в два раза! Адаптер оснащен двумя графическими процессорами серии Radeon HD 3800, которые изготовлены с учетом техпроцесса 55 нм и работают совместно благодаря технологии CrossFireX. Система CrossfireX, в свою очередь, является эволюцией предыдущего стандарта CrossFire и позволяет использовать четыре платы одновременно. Таким образом, пара Radeon HD 3870 X2 теоретически может работать в тандеме. Ожидается, что по уровню шума плата Radeon 3870 X2 будет сопоставима с Radeon HD 3870. Рекомендованная цена столь необычного агрегата $500. В скором времени мы непременно познакомим наших читателей с результатами тестирования новинки.

ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

В рядах игровых ноутбуков пополнение! В их числе теперь и геймерский лэптоп Gateway P-6831FX. Его характеристики: процессор Intel Core 2 Duo T5450, видеокарта GeForce 8800M GTS (512 Мбайт GDDR3), 3 Гбайт оперативной памяти и 17-дюймовый дисплей с разрешением 1280x800 пикселей, винчестер 250 Гбайт, поддержка HDMI. Такое «железо» позволяет играть на приемлемых настройках во все современные игры. Ориентировочная стоимость компьютера $1350, что чрезвычайно привлекательно для устройства такого класса.

МОНИТОРЫ ACER: ТЕПЕРЬ И В HD

Специалисты из Acer продолжают клепать большие, широкоформатные ЖК-мониторы для дома и малого офиса. Новая линейка называется X3. Всего покупателям предлагаются четыре варианта с диагональю 24, 22, 20 и 19 дюймов.

Все мониторы нового семейства оснащены двойным интерфейсом ввода – портом DVI с поддержкой алгоритма HDCP для передачи цифровых сигналов высокой четкости и аналоговым портом VGA. Старшая модель X243w имеет разрешение Full HD (1920x1200 точек), младшая 1440x900, а две остальные 1680x1050. Коэффициент контрастности у модели X243 составляет 3000:1, у моделей X203 и X223 этот показатель соответствует 2500:1 (19-дюймовый вариант довольствуется значением 2000:1). Время отклика новинок равно 5 мс, яркость 300 нит (для 24-дюймового дисплея 400 нит). Кроме того, мониторы серии X3 обладают системой адаптивного управления контрастностью ACM, которая обеспечивает динамическое регулирование уровня контрастности для получения более четкого изображения. Экран новинок обрамлен тонкой серебристой рамкой, V-образная подставка позволяет экономить пространство на столе. При желании дисплей можно повесить на стену с помощью VESA-кронштейна. Мониторы Acer серии X3 сертифицированы для работы с операционной системой Windows Vista. Рекомендованная розничная цена от 6590 до 15 900 рублей. Гарантия на все мониторы Acer составляет три года при обслуживании в сервисном центре.

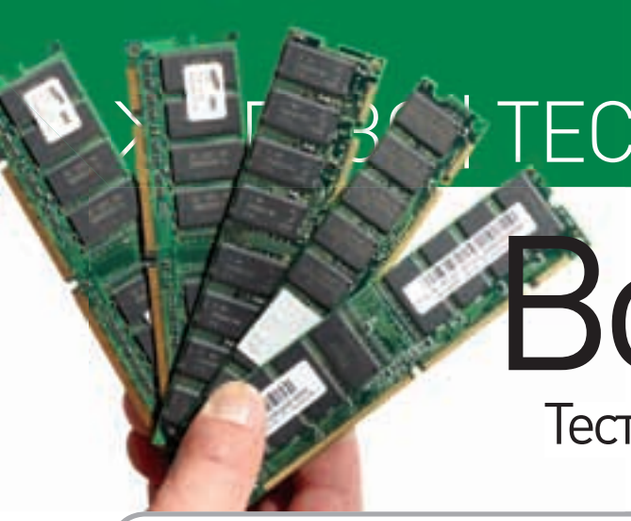
NVIDIA ПРИОБРЕТАЕТ AGEIA

Компания Nvidia объявила о приобретении AGEIA Technologies, известной своим аппаратным ускорителем AGEIA PhysX и одноименным бесплатным физическим движком, который благодаря доступности завоевал большую популярность у разработчиков как на PC, так и на консолях. В настоящее время движок AGEIA используется примерно в полутора сотнях игр, находящихся в продаже или разработке. Правда, сам аппаратный ускоритель PhysX распространен весьма слабо, и до сегодняшнего дня использование физического движка лишь облегчало жизнь разработчикам, но не приносило никакой пользы большинству игроков. Ведь для этого геймерам пришлось бы приобретать отдельную плату с процессором для физических расчетов.

В связи с планами Nvidia включить поддержку движка PhysX в видеокарты GEFORCE миллионы пользователей смогут получить ощутимое улучшение физики в играх за счет вычислительной мощи видеокарты с интегрированным ускорителем физики.

Следует напомнить, что в прошлом году главного конкурента PhysX – физический движок Havok – приобрела компания Intel, которая собирается в ближайшее время анонсировать чип для обработки графики под рабочим названием Larrabee. Очевидно, что битва титанов, которая определит облик видеосистем PC и консолей следующего поколения, не за горами.

Текст: Евгений Попов



Вспомнить все

Тестирование памяти стандарта DDR2 и DDR3

После анонса памяти категории DDR2 скептики не слишком высоко оценили возможности нового стандарта, однако уже в скором времени не только Intel, но и AMD обеспечил ему полноценную поддержку. Ту же самую историю мы наблюдаем с вводом в эксплуатацию формата DDR3, который уже не нов, но до сих пор удерживает позиции решения для энтузиастов.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

CORSAIR DOMINATOR TWIN2X2048-10000C5DF
CORSAIR TWIN2X2048-8500C5
CORSAIR TWIN2XP2048-6400C4
CORSAIR TWIN3X2048-1066C7
CORSAIR TWIN3X2048-1333C9
CORSAIR TWIN3X2048-1600C7DHX

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Для теста мы выбрали модули объемом 1 Гбайт каждый. Из таких экземпляров организовали пары (наборы по 2 Гбайт), которые и подверглись суровым испытаниям. Подобный выбор был сделан не случайно. Дело в том, что 32-разрядная версия Microsoft Windows XP не может использовать 4 Гбайт оперативной памяти из-за ограничений, накладываемых архитектурой используемого оборудования. В результате величина обычно оказывается в пределах 3–3.5 Гб.
Главная характеристика оперативной памяти – ее скорость. Собственно, сам тест заключается в измерении оной различными методами для представленных в обзоре наборов памяти. Знаменитый архиватор 7-Zip использовался с целью оценки скорости архивирования для всех модулей, работающих на номинальных частотах, установленных производителем, и таймингах 5-5-5-15. В этом же режиме мы прогнали планки на встроенном тесте памяти в Everest Ultimate Edition в режимах чтения и записи. Не забыли и про игры. В данном случае осуществлялся прогон тестовых образцов в S.T.A.L.K.E.R. и F.E.A.R. на разрешении 1280x1024. В F.E.A.R. был запущен встроенный бенчмарк, а для S.T.A.L.K.E.R. использовали утилиту FRAPS. Однако достаточно сложно оценить качество памяти, не произведя тесты по разгону. Об этом хотелось бы рассказать поподробнее.
Материнские платы нашего тестового стенда позволяют разгонять системную шину и память независимо друг от друга, так как делитель частот памяти и системной шины может калиброваться в достаточно широком диапазоне. Для того чтобы получить грамотный результат, мы разгоняли память по частоте в два захода. В первом случае разгон осуществлялся для модулей с разблокированным делителем и фиксированной частотой процессора, что позволяет адекватно оценить прирост производительности именно благодаря памяти, а не всей системе. Во втором режиме был выбран постоянный множитель 2/3, соответствующий номинальным настройкам системы, а разгон производился с помощью увеличения тактовой частоты системной шины. Уделили внимание мы и задержкам как немаловажному параметру.
Для временной формулы тоже избрали два пути получения результата. Первый заключался в фактическом снижении значений задержек до того предела, когда система отказывалась стартовать. После очередного прогона тестов на стабильность мы пытались выжать из памяти максимум путем поднятия частоты на минимальных значениях таймингов. Основным критерием надежности разгона была загрузка системы и удачный проход всех тестов на стабильность.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР, ГГЦ
Intel Core 2 Duo E6750
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА DDR2:
Abit IP35 PRO (Intel P35)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА DDR3:
MSI P35 Diamond (Intel P35)
ВИДЕОКАРТА:
ATI Radeon HD 3870, 512 Мбайт GDDR4
ЖЕСТКИЙ ДИСК:
2x Samsung 80 Гбайт SATA II (RAID 0)
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:
LG GSA-H62N
БЛОК ПИТАНИЯ:
ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:
Microsoft Windows XP Professional

ЧТО ТАКОЕ DDR3?

Стандарт памяти DDR SDRAM (от английского Double Data Rate Synchronous Dynamic Random Access Memory) позволяет достигнуть большей полосы пропускания в отличие от предшественника – обыкновенной SDRAM-памяти, поскольку передача информации происходит по двум фронтам сигнала. Без увеличения частоты шины удваивается скорость самой передачи. Расшифровывается с английского термин DDR SDRAM не иначе, как «память с произвольным доступом и двойная скорость передачи данных». Третий по счету стандарт памяти DDR3 следует расценивать скорее не как эволюционный тип, а как полную замену предшественников. Первые модели были анонсированы еще в 2005 году. Микросхемы DDR3 изготавливаются с учетом 90-нанометрового техпроцесса. Таким образом, типичное рабочее напряжение было снижено до 1.5 В против 1.8 В у предыдущего формата. Тот же параметр для DDR составляет 2.5 В.
Отличие DDR3 от DDR2, равно как DDR2 от DDR, – это предвыборка (prefetch). Предположим, что программа адресуется к ячейке памяти, чтобы выбрать из нее 1 бит информации. Фактически предвыборка – это изъятие дополнительных бит информации помимо тех, которые запросила программа. В результате память выбирает дополнительные данные на упреждение. Предвыборка DDR – 2 бита. Тот же параметр DDR2 равен 4 битам. В свою очередь DDR3 демонстрирует prefetch в 8 бит. Резюмируя, отметим, что предвыборка повышает эффективность работы памяти только в том случае, если эти биты информации необходимы, то есть при последовательном чтении, поскольку загруженные в буфер дополнительные биты информации будут получены программой быстрее, нежели при полном цикле обращений к ОЗУ. Если произошел случайный доступ, время на выборку дополнительных бит только затормаживает работу памяти, поскольку загрузка требует добавочного времени. Основными преимуществами последней версии оперативной памяти стоит считать пониженное на 40% по сравнению с DDR2 энергопотребление. Пропускная способность микросхем DDR3 вдвое выше аналогов категории DDR2. Производительность модулей нового формата незначительно превышает возможности предыдущего поколения хотя бы за счет более высоких эффективных частот.

Как свидетельствуют результаты тестирования, новый стандарт памяти не показывает абсолютного доминирования в плане эффективности, но имеет неплохой разгонный потенциал. Память Corsair Dominator TWIN2X2048-10000C5DF вышла победителем, однако ее цена слишком высока. Конкуренцию этому набору составил комплект на базе схем стандарта DDR3 – Corsair TWIN3X2048-1600C7DHX. Что касается памяти Corsair TWIN2XP2048-6400C4, то здесь налицо полный провал, хотя цена ее не слишком отличается от стоимости остальных конкурсантов. Весьма неплохо выступил недорогой набор Corsair TWIN2X2048-8500C5, который получил от нас награду «Лучшая покупка».

игры ВЫБОР РЕДАКЦИИ 2007

CORSAIR DOMINATOR TWIN2X2048-10000C5DF

ТИП ПАМЯТИ:	DDR2
СТАНДАРТ:	PC2-10000
СКОРОСТЬ:	DDR2-1200 (600 МГц)
БАЗОВАЯ ЧАСТОТА:	1250 МГц
ТАЙМИНГИ НА НОМИНАЛЬНОЙ ЧАСТОТЕ:	5-5-5-18
ВОЛЬТАЖ:	2.2 В

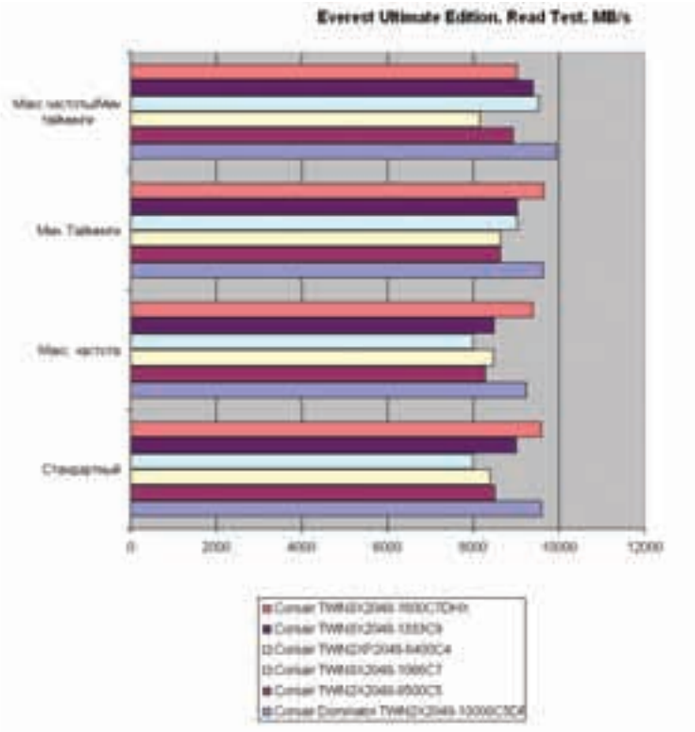
В линейке Corsair Dominator есть и более медленные модели, например Corsair Dominator TWIN2X2048-9136C5D, но он наиболее производительный из всех. Планки основываются на модификации чипов Micron D9GMH (B6-25E) с уменьшенным временем доступа. Сами модули выполнены по технологии DHX. Поставляемые единым набором планки по 1 Гбайт каждая соединяются оригинальной системой охлаждения с тремя вентиляторами. Они изготовлены в форм-факторе 40 мм и обладают скоростью вращения 5000 об/мин. Эффективность такого кулера высока, но вряд ли этот факт может оправдать повышенную шумность охладителя. В принципе можно было бы обойтись и без вентиляторного блока, оставив только большие радиаторы.

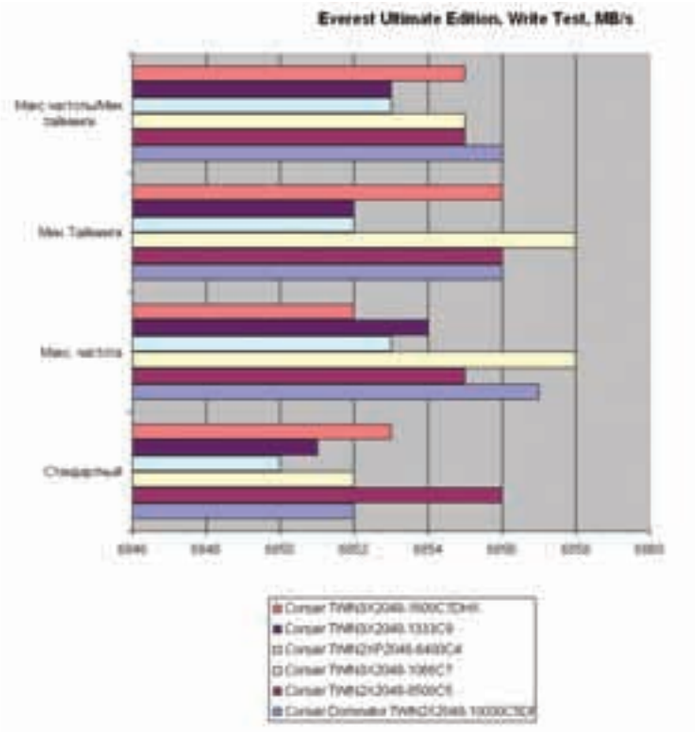
игры ЛУЧШАЯ ПОКУПКА 2007

CORSAIR TWIN2X2048-8500C5

ТИП ПАМЯТИ:	DDR2
СТАНДАРТ:	PC2-8500
СКОРОСТЬ:	DDR2-1066 (533 МГц)
БАЗОВАЯ ЧАСТОТА:	1066 МГц
ТАЙМИНГИ НА НОМИНАЛЬНОЙ ЧАСТОТЕ:	5-5-5-15
ВОЛЬТАЖ:	2.4 В

Набор Corsair TWIN2X2048-8500C5 состоит из двух модулей, рассчитанных на работу с таймингами 5-5-5-15-T2. Типичная система охлаждения, состоящая из двух алюминиевых пластин, достаточно жестко контактирует со схемами модулей. Чипы, использованные на планках, также изготовлены компанией Micron. Полный идентификационный номер – MT47H64M8B6D, где D – код ревизии. Всего установлено 16 чипов (по восемь штук с каждой стороны). На модулях того же типа, но объемом 512 Мбайт установлено уже восемь точно таких же схем. При тестировании результат был показан достаточно неплохой, хотя выбором энтузиаста такие планки не назовешь. Комплект Corsair TWIN2X2048-8500C5 отлично подойдет для игрового компьютера.





$345

CORSAIR TWIN2XP2048-6400C4

ТИП ПАМЯТИ:	DDR2
СТАНДАРТ:	PC2-6400
СКОРОСТЬ:	DDR2-800 (400 МГц)
БАЗОВАЯ ЧАСТОТА:	800 МГц
ТАЙМИНГИ НА НОМИНАЛЬНОЙ ЧАСТОТЕ:	4-4-4-12
ВОЛЬТАЖ:	2.1 В

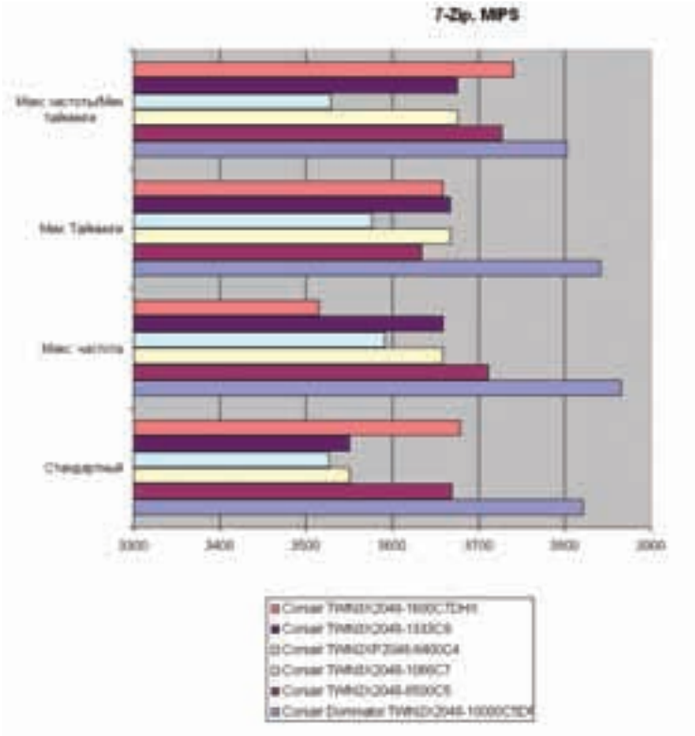
Можно с уверенностью сказать, что это самый производительный комплект из представленных в обзоре. Он отличается потрясающей эффективностью и с большим отрывом выигрывает у конкурентов на базе схем DDR2. Однако готов ли обычный пользователь платить огромные деньги только за планки ОЗУ – большой вопрос.
Каждый из модулей набора Corsair TWIN2XP2048-6400C4 оснащен специальной планкой, которая содержит индикатор активности и 10-позиционный алфавитно-цифровой индикатор. Отображаются следующие данные: реальная частота, подаваемое напряжение и текущая температура чипов под радиатором.

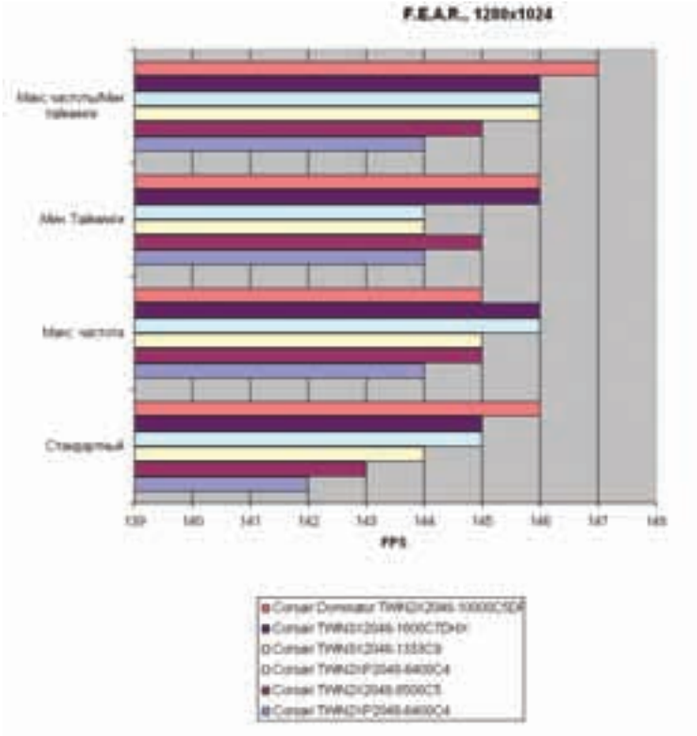
$385

CORSAIR TWIN3X2048-1066C7

ТИП ПАМЯТИ:	DDR3
СТАНДАРТ:	PC3-8500
СКОРОСТЬ:	DDR3-1066 (533 МГц)
БАЗОВАЯ ЧАСТОТА:	1066 МГц
ТАЙМИНГИ НА НОМИНАЛЬНОЙ ЧАСТОТЕ:	7-7-7-20
ВОЛЬТАЖ:	1.5 В

Неплохой разгонный потенциал заложен в комплекте из двух планок категории Corsair TWIN3X2048-1066C7, однако по сравнению с аналогами он не слишком высок. Стоит эта память также не очень дорого. Хороший выбор для современных компьютеров среднего уровня. Стоит отметить, что все представители линейки Corsair TWIN3X2048 схожи между собой как в плане производительности, так и в отношении цены. Разница в количестве FPS, как ни странно, наименее ощутима именно в играх. Впрочем, будем откровенны: результаты тестов в играх по большей части зависят от графической подсистемы, нежели от частотных характеристик памяти.





CORSAIR TWIN3X2048-1333C9

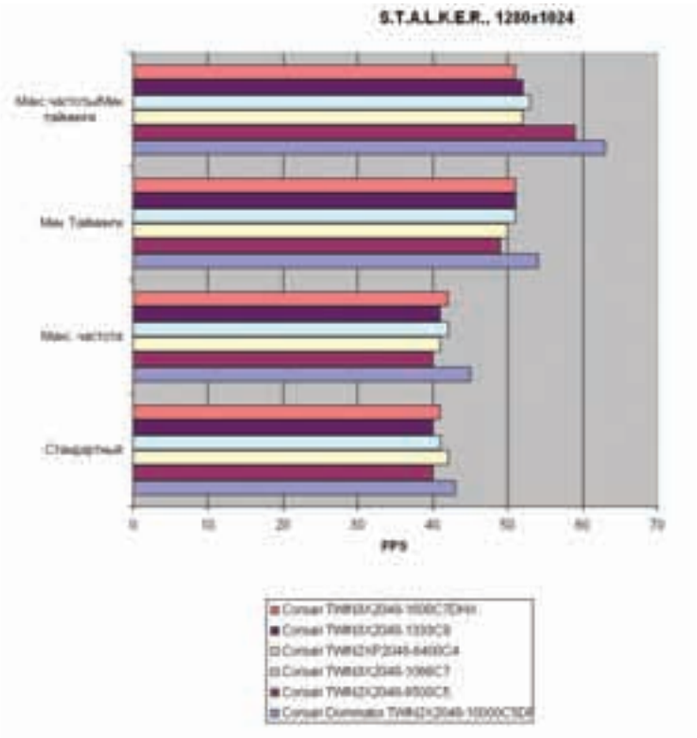
ТИП ПАМЯТИ:	DDR3
СТАНДАРТ:	PC3-10666
СКОРОСТЬ:	DDR3-1333 (666 МГц)
БАЗОВАЯ ЧАСТОТА:	1333 МГц
ТАЙМИНГИ НА НОМИНАЛЬНОЙ ЧАСТОТЕ:	9-9-9-24
ВОЛЬТАЖ:	1.7 В

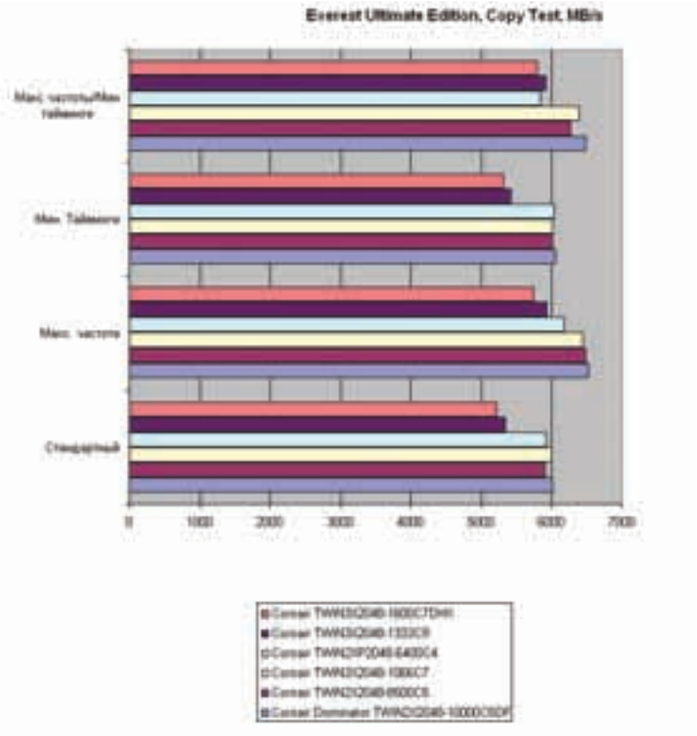
Предыдущие 1066-мегагерцевые модули памяти умеют работать и с задержками CL7-7-7-20, которые действительно обеспечивают чуть лучшие результаты производительности. Набор модулей Corsair TWIN3X2048-1333C9 функционирует по предварительным настройкам изготовителя на напряжении 1.7 В. Что интересно, на частотах DDR3-1333 спецификации JEDEC оговаривают уровень напряжения 1.5 В и задержки CL9-9-9-24. А тут напряжение оказалось чуть выше относительно номинала, а задержки ниже! Впрочем, этот комплект уже не разогнать. Он работает на пределе. На процессор перекладывать вину в данном случае не стоит – многие другие модули с такими же параметрами показывали куда лучший результат.

CORSAIR TWIN3X2048-1600C7DHX

ТИП ПАМЯТИ:	DDR3
СТАНДАРТ:	PC2-12800
СКОРОСТЬ:	DDR3-1600 (800 МГц)
БАЗОВАЯ ЧАСТОТА:	1600 МГц
ТАЙМИНГИ НА НОМИНАЛЬНОЙ ЧАСТОТЕ:	7-7-7-20
ВОЛЬТАЖ:	1.8 В

Еще один вариант памяти с использованием системы охлаждения DHX, только на базе модулей DDR3. Эта модель появилась практически сразу после анонса Corsair TWIN3X2048-1066C7. Тайминги на номинальной частоте для рассматриваемого комплекта определяются временной формулой 7-7-7-20. Как известно, чем ниже тайминги, тем ниже производительность, однако на разгон этот факт не слишком повлиял. Стоит учесть, что память поддерживает высокие напряжения, но следует быть аккуратным при повышении вольтажа. Производитель рекомендует использовать память типа DDR-3 в системах на базе чипсетов Intel P35 и Intel X38, что вполне естественно – другие наборы системной логики с поддержкой памяти этого типа пока недоступны.





ТЕКСТ: ДАНИИЛ НЕВЗОРОВ

EDIFIER X3

В МИНИАТЮРЕ

ЗВУК И МУЗЫКА

Эта акустическая система не займет много места. Лично мне она вообще видится крохотной. Сабвуфер можно поместить под стол – благо на корпусе нет никаких регулировок, небольшие сателлиты установить по бокам монитора, а контрольный блок-усилитель расположить возле системного блока. Главное, чтобы до него можно было дотянуться – пульта ДУ в комплекте нет!

Судя по первым впечатлениям, играет X3 весьма неплохо и, что интересно, довольно громко! Регулировка тональности и уровня низких частот позволяет настроить звучание по своему вкусу. Требовать от акустики 2.1 большего – дурной тон.

САБВУФЕР

Сабвуфер вполне обычный и тоже из дерева. Бумажная мембрана динамика расположена снизу горизонтально. Динамик длинноходный; его размер 6.5″; магнитное экранирование – так же как и у сателлитов! – есть. На лицевой стороне сабвуфера расположена фазоинверторная труба, а внутри корпус оклеен звукопоглощающим материалом. Сабвуферы такой конструкции используют звук, исходящий от тыла динамика. Труба в зависимости от формы, диаметра и сечения ведет себя подобно диффузору, являясь источником звуковых колебаний. Мощность у сабвуфера скромная. Но звучит он добротно.

САТЕЛЛИТЫ

Корпус сателлитов сделан из дерева. Если говорить точнее – из ДСП. И это нормально. Данным материалом пользуются практически все производители акустических систем. Просто иногда корпус сателлитов изготавливают из пластика. Дерево дает более широкий спектр воспроизводимых частот и обеспечивает работу колонок на большой громкости без искажений.

В каждом сателлите установлено по одному небольшому широкополосному динамику с бумажным диффузором. Его размер 3″. В идеале в колонку нужно устанавливать два или три диффузора, но в случае с недорогой системой 2.1 один – простительно.

УСИЛИТЕЛЬ

В конструкции этой акустической системы задействован усилитель. По заявлениям производителя, внутри есть цифровой процессор, который обрабатывает сигнал, выдавая на выходе чистый и естественный звук. На лицевой панели есть все необходимые регуляторы и кнопка питания. Имеется также разъем для подключения наушников. Интересно, что усилитель позволяет подключать одновременно два источника звука.

СПЕЦИФИКАЦИИ

МОДЕЛЬ:
EDIFIER X3

ТИП АС:
2.1

ВЫХОДНАЯ МОЩНОСТЬ:
RMS 8 Вт×2+18 Вт (THD=10%)

СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ (УСИЛИТЕЛЬ):
>=85 дБА

ВХОДНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ:
10 КОм

ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН:
45–20 000 Гц

ДИНАМИК САБВУФЕРА:
6.5″ длинноходный драйвер с бумажным диффузором и магнитным экранированием

ДИНАМИК САТЕЛЛИТОВ:
3″ широкополосный с бумажным диффузором и магнитным экранированием

РАЗМЕРЫ САБВУФЕРА:
233x292x229 мм

РАЗМЕРЫ САТЕЛЛИТОВ:
90x172x122 мм

ВЕС ВСЕЙ АС:
~ 7.7 кг

ЦЕНА:
$65

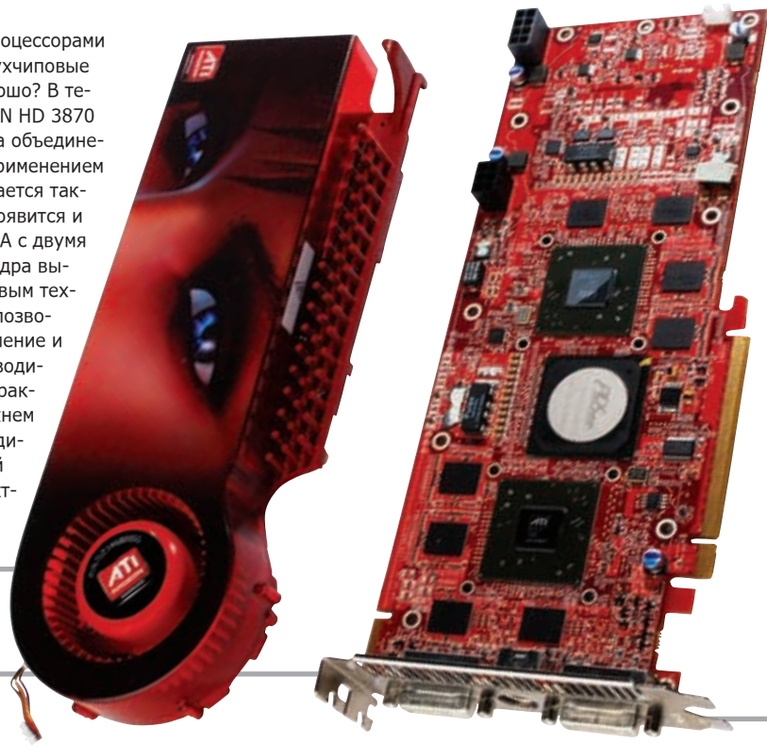
Текст: Антон Большаков

ATI RADEON HD 3870 X2

ДВА САПОГА ПАРА

ДВА ЯДРА

Вслед за двухъядерными процессорами покупателю предлагают двухчиповые видеокарты. Так ли это хорошо? В теории даже очень – в RADEON HD 3870 X2 два графических чипсета объединены по внутренней шине с применением технологии CrossFire. Ожидается также, что вскоре в продаже появится и аналогичная карта от NVIDIA с двумя G92. Что до RV670, то оба ядра выпускаются по 55-нанометровым технологическим нормам. Это позволило снизить энергопотребление и уменьшить размеры. Производительность и технические характеристики остались на прежнем уровне. Для работы необходимо подключение двух линий питания PCI-E с шестиконтактными фишками.



CROSSFIREX

Двухчиповая видеокарта работает по технологии CrossFireX, реализованной аппаратно. Все необходимые линии PCI Express и соединительный мост выполнены прямо на плате. Такая карта не использует ресурсов системной платы и не требует специальной поддержки со стороны программного обеспечения. Возможности новой технологии CrossFireX обеспечивают работу тандема из RADEON HD 3870 X2 или четырех одноядерных видеокарт.

Важно заметить, что совмещение фактически двух видеокарт на одной плате привело к увеличению длины адаптера. На практике установить RADEON HD 3870 X2 удастся не в каждый корпус. В нашем тестовом стенде она, к примеру, не поместилась...

ОХЛАЖДЕНИЕ

На плате установлено в общей сложности 1024 Мбайт памяти GDDR3. Для этого потребовалось 16 чипов производства Samsung с временем доступа 1 нс. Такое значение соответствует 1000 МГц. Номинальная же частота работы памяти составляет 900 МГц. Эффективное охлаждение обеспечить довольно тяжело в виду особенностей расположения GDDR3-модулей на плате. Есть мнение, что именно поэтому тактовая частота снижена на 200 МГц от возможной.

Что касается основной системы охлаждения на лицевой стороне, то она работает исключительно на два графических ядра. Радиаторов внутри два. Тот, что ближе к турбине, алюминиевый, а другой из меди. Сам же вентилятор работает очень тихо и лишь при максимальной нагрузке увеличивает скорость вращения. Некоторые производители изготавливают оба радиатора из меди.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

	ATI RADEON HD 3870 X2	ATI RADEON HD 3870
3DMARK'06 (DEFAULT SETTINGS), OVERALL	16893	13736
CRYSIS (1280X1024), AVG FPS	46	27
UNREAL TOURNAMENT 3 (1280X1024), AVG FPS	159	96

СПЕЦИФИКАЦИИ

МОДЕЛЬ: Raidsonic ICY BOX IB-250STu

ЯДРО: RV670

ЧАСТОТА ЯДРА: 825 МГц

КОЛИЧЕСТВО УНИВЕРСАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ: 640

КОЛИЧЕСТВО ТЕКСТУРНЫХ БЛОКОВ: 32

ЭФФЕКТИВНАЯ ЧАСТОТА ПАМЯТИ: 1800 МГц

ТИП ПАМЯТИ: GDDR3

ОБЪЕМ ПАМЯТИ: 1024 Мбайт

ЦЕНА: $450

НАШ ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР
Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА
Intel P35 (Abit IP35 PRO)

ПАМЯТЬ
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)

ВИДЕОКАРТА
ATI Radeon HD 3870 X2

ЖЕСТКИЙ ДИСК
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II

DVD-ПРИВОД
LG GSA-H62N

БЛОК ПИТАНИЯ
ThermalTake W0131RE 850W

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА
Microsoft Windows Vista Ultimate

железный FAQ

Корень всех проблем в программной настройке оборудования. Много ли ошибок происходит от неправильной распайки платы или недоработки в архитектуре микропроцессора? Вероятность таких просчетов стремится к нулю. А вот нестабильная работа из-за бета-версии нового драйвера еще как возможна! Поэтому при сборке нового ПК прежде всего следует уделить внимание именно этому вопросу.

Антон Большаков,
руководитель тестовой лаборатории

Приветствую! Собираю новый компьютер, но вот незадача – нужен обязательно маленький системный блок. В идеале – barebone, в который без проблем влезет материнская плата форм-фактора ATX, графический адаптер семейства NVIDIA GEFORCE 8800 и как минимум два жестких диска. Что посоветуете?
Также давно хотел спросить, для чего в беспроводных маршрутизаторах и некоторых сетевых карточках Wi-Fi установлено несколько антенн (видел аж три!). Большее количество антенн способствует повышению дальности или скорости передачи?

Ваня Скориков

Привет! Хорошей альтернативой barebone-системе может стать корпус GMC R2 Toast. Новинка весит всего 3.5 кг (без БП) и не займет много места. Оптический привод в R2 Toast монтируется лицевой панелью вверх, в результате лоток оптического привода выдвигается вертикально. В этот компактный корпус можно поместить материнскую плату любого форм-фактора. Внутри есть площадка для установки двух винчестеров. GMC R-2 Toast выпускается в двух цветах: черном или белом.
Касательно Wi-Fi. Да, ты почти угадал! Сетевые устройства с поддержкой IEEE 802.11n могут иметь по три антенны и передавать информацию со скоростью до 450 Мбит/с. Это достигается распределением потока информации на три части, каждая из которых передается отдельной антенной.

Оптический привод в R2 Toast монтируется лицевой панелью вверх, в результате лоток оптического привода выдвигается вертикально.

У меня ноутбук TOSHIBA SATELITE P100 с дискретной видеокартой NVIDIA GEFORCE 7900 GO DDR3 512 Мбайт. Могу ли я обновить драйверы Forceware с вашего диска? И как это сделать на ноутбуке? Слышал, что обновлять драйверы для ноутбука можно только с сайта производителя.

Sanyava23

Да, ты можешь установить драйверы с нашего диска. Компания Nvidia гарантирует прямую и обратную совместимость драйверов с различными поколениями графических процессоров. Поэтому все продукты поддерживаются единым драйвером. На сайте Nvidia для твоего графического адаптера и Windows XP рекомендуется версия 84.63 FORCEWARE MOBILE. Ее ты можешь найти на нашем диске.

При попытке разогнать процессор хоть чуть-чуть из BIOS система стартует и выдает сообщение Warning! Now system is in Safe Mode. Please re-setting CPU Frequercy in the CMOS setup. После чего все значения (коэффициенты и частоты) становятся номинальными. Как отключить это ограничение?

urban

Это вовсе не ограничение, а предупреждение о том, что загрузка с указанными параметрами не удалась. По всей видимости, «железо» попросту не выдержало той нагрузки, что возникла уже в момент включения. Как вариант рекомендую увеличить напряжение на ядре процессора.
К слову, если бы функции предупреждения не было, компьютер бы не включился, а настройки пришлось бы сбрасывать путем перемычки контактов на материнской плате. Оно тебе надо?

Не могу поставить Windows XP, ибо на компьютере уже стоит Windows Vista. Можно ли поставить старую операционную систему?

Леха Пупкин

Поставить Windows XP поверх Vista можно. Для этого следует загрузиться с установочного диска Windows XP. В процессе установки система попросит подтвердить установку на диск, потому как там уже есть некая копия Windows. Но вообще рекомендую тебе отформатировать жесткий диск и лишь затем устанавливать ОС.

У меня что-то с ноутбуком ROVERBOOK NAVIGATOR W570. Раньше он работал нормально, а теперь появилась масса проблем. Как правило, игры работают то в ускоренном, то в замедленном режиме. Некоторые вообще очень сильно тормозят.

Скорее всего, твой ноутбук уже не способен справляться с современными играми. Если же раньше некоторые работали нормально, а сейчас тормозят, попробуй прочистить вентиляционные отверстия на корпусе. Возможно, система просто перегревается и замедляет центральный процессор. Как вариант проверь, нет ли на автозапуске тяжелых приложений. Например, антивирусов. Удачи!

Здравствуйте! Соединил NVIDIA GEFORCE 6800 с телевизором PHILIPS 100 Гц через S-video. Все работало прекрасно! На следующий день пришлось форматировать диск и все переустанавливать. Но подключиться к телевизору через S-video почему-то не получается, удается только через композитный выход. Как быть?

Александр

Проблема довольно специфична! Попробуй зайти в настройки FORCEWARE, там в закладке Tools есть опция Force TV detection (принудительное определение ТВ). Затем подключи телевизор через S-Video и перезагрузи компьютер.
Есть еще один вариант. Если у тебя установлена последняя версия драйвера FORCEWARE, заходи в панель управления NVIDIA. В разделе «Видео и телевидение» выбирай «Изменение формата сигнала или ТВЧ». Здесь следует выбрать тип разъема. Дальше в разделе «Дисплей» не забудь щелкнуть «Установка нескольких дисплеев» и настроить параметры работы телевизора. Возможно, все проблемы именно отсюда. Успехов!

Добрый день! В январском номере журнала за 2008 год в разделе «Железный FAQ» был задан вопрос о том, что через некоторое время работы компьютера возникает ошибка Generic Host Process for Win32 Services, после чего интернет отключается. В ответе на это письмо были допущены некоторые неточности. В 90 процентах случаев обновление драйверов и всего программного обеспечения не поможет. Эта ошибка возникает вследствие конфликта самой операционной системы с некоторым «железом». В Microsoft эту ошибку давно признали и выпустили исправления, которые помогают избавиться от этой напасти. Это KB921883 и KB923414. Я сам много мучился с этой ошибкой, пока не поставил данные обновления.

С глубоким уважением, Василий

Большое спасибо от редакции и, думаю, от всех наших читателей! Эти обновления теперь можно найти на нашем компакт-диске.

Привет! Я купил компьютер, установил операционную систему, все необходимые драйверы и Windows XP Professional SP2. ОС выдает сообщение, что блок питания не может обеспечить работу видеокарты в полном объеме. Теперь графический адаптер якобы будет работать в экономном режиме.

slevin kelevra

И тебе привет! В 99 случаях из 100 такое сообщение появляется из-за неподключенной фишки питание PCI-E. Она вставляется в шестиконтактный разъем на торце видеокарты. Если вдруг у блока питания такой фишки нет, необходимо купить переходник для обычного MOLEX-разъема (как у жесткого диска IDE). Если ее не подключать, графическая подсистема компьютера может работать с ошибками. В играх будут появляться артефакты изображения, а компьютер – попросту зависать.

Недавно купили новый компьютер. Установленная видеокарта NVIDIA GEFORCE 8400 GS 256 Мбайт мне не понравилась, и я заменил ее на NVIDIA GEFORCE 8600 GT FATAL1TY 256 Мбайт. Не зря ли я это сделал?

Григорий Могилев

В принципе все верно – старшая модель в линейке обеспечивает большую производительность. Причем разница между 8400 GS и 8400 GT будет заметна практически в любой современной игре!

Здравствуйте! Частота моего процессора 1.66 ГГц, а система показывает только 1.2 ГГц. Как мне исправить эту проблему?

С уважением, постоянный читатель Филипп Рогачев

Уж сколько раз твердили миру: присылайте конфигурацию системы и описывайте проблему в деталях. Хуже от этого не будет. Если что-то окажется лишним, мы это с легкостью подправим на стадии редактирования текстов. На основании того, что где-то в системе отображается 1.2 ГГц вместо ожидаемых 1.66 ГГц, посоветовать что-то чрезвычайно трудно. Точнее сказать, попросту невозможно.

Объясните, пожалуйста, как разрядность шины памяти видеокарты влияет на производительность? Сказывается ли ширина шины на качестве картинки в играх? Спасибо!

Евгений Насыров

Пропускная способность шины памяти (ее разрядность) очень важна для игровой видеокарты. Чем больше ширина шины, тем большую производительность может продемонстрировать графический адаптер. Но на качество изображения в играх этот параметр не влияет. Приведу простой пример. Видеокарта с шиной памяти 128 бит будет работать на 30 процентов своего аналога с 256-битной шиной. Следует также сказать, что этот параметр в отличие от тактовой частоты нельзя изменить! А потому при покупке следует выбирать модель с максимально возможной пропускной способностью.

Недавно я купил Kane and Linch Dead Men. В процессе установки игры возникала ошибка при копировании Microsoft C++ 2005. А по окончании установки при запуске игры появлялась другая ошибка об отсутствии библиотек C++ (хотя у друга игра запускается и устанавливается без проблем). На одном форуме я нашел решение проблемы и установил зловредный C++, но ошибка при запуске не исчезла.

С уважением, Дмитрий

Довольно распространенная проблема. Решается она установкой пакета Microsoft Games for Windows – LIVE, предназначенного для сетевой игры в проектах, входящих в линейку Games for Windows. Ищи его на нашем компакт-диске. В остальном при ошибках в процессе установки игры рекомендую обращаться в службу технической поддержки издателя в России.

Как при переустановке Windows XP сохранить, а потом установить заново скачанные из интернета обновления? Спасибо!

Руслан

Легко! Зайди в C:\Windows\SoftwareDistribution\Download\, скопируй оттуда все содержимое. Проделай то же самое с C:\WINDOWS\hf_mig\, а затем переустанавливай все обновления из этих папок.

Здравствуйте, премногоуважаемая редакция! Моему 19" монитору полтора года. В некоторых играх, когда я меняю разрешение с 1024x786 на 1280x1024 точек, пропадает изображение. Самое интересное, что звук есть! Такое бывает не во всех играх...

Сергей

Привет! Думаю, проблема в частоте развертки. Воспользуйся утилитой Riva Tuner и смени частоту на 75 Гц.

Можно ли использовать разные модели карт NVIDIA для построения SLI-системы?

Для создания SLI сгодятся и карты от разных производителей. Можно использовать даже разные модификации. Начиная с версии драйверов NVIDIA FORCEWARE 81.85, производитель вводит понятие cross-card compatibility. Отныне SLI не требует, чтобы карты были идентичными. Фактически ты можешь взять любую карту от ASUS и добавить к ней карту от BFG, XFX, EVGA или любого другого производителя. Есть только одно условие: карточки должны иметь одинаковые графические чипсеты. Иными словами, у тебя не получится совместить 7600 GT с 8800 GS. Но если кристаллы идентичны, все заработает вне зависимости от тактовых частот, объема памяти и версии BIOS. Можно также забыть о мостике SLI, хотя его рекомендуется использовать, дабы обеспечить дополнительную линию передачи информации.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq

@

pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Капремонт системы жидкостного охлаждения

Некоторые особо мощные видеокарты с недавних пор оснащаются системами жидкостного охлаждения. Срок службы их не вечен, рано или поздно хладагент испарится через микротрещины, а то и вовсе начнет подтекать в местах соединения трубок. Как устроить грамотный капремонт системы охлаждения, ты прочитаешь на двух ближайших страницах.

ШАГ 1

Для примера мы выбрали редакционную видеокарту MSI RX1950XTX-VT2D512E с блоком жидкостного охлаждения. За год непрерывного пользования у нее испарился хладагент и начали подтекать соединения. Было решено отправить ее в тестовую лабораторию для ремонта и экспериментов.
В процессе починки системы охлаждения тебе понадобятся отвертка, ножницы, плоскогубцы, мелкозернистая наждачная бумага и герметик. Рекомендую запастись этим набором заранее.

ШАГ 2

Прежде чем отсоединять блок охлаждения от видеокарты, нужно вылить хладагент. Делается это через сливное отверстие резервуара. Просто сними пробку и наклони блок. Чтобы ускорить процесс и откачать всю жидкость из трубок, водоблока и патрубков радиатора, можно включить питание.

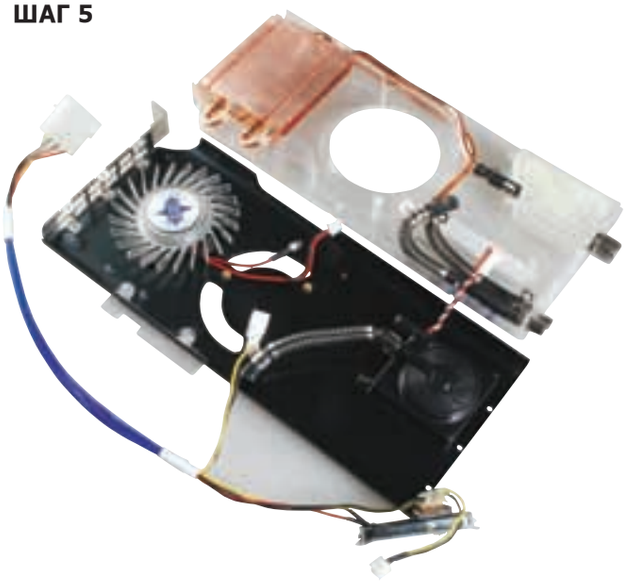
ШАГ 3

Теперь нужно разделить видеокарту и блок системы охлаждения. Связаны они двумя резиновыми трубками, по которым гоняется в обе стороны охлаждающая жидкость. Отсоединить их довольно просто. Рекомендую делать это со стороны блока охлаждения. Трубки закреплены маленькими хомутиками, отжать их можно при помощи плоскогубцев.

ШАГ 4

Если трубка не снимается, придется срезать ее у самого основания, а оставшуюся часть на металлическом патрубке срезать ножом. После этого, к слову, придется зачистить поверхность патрубка от прилипшей резины. Далее необходимо раскрутить блок. Если не знаешь, как это сделать, выкручивай все винты, какие попадутся в поле зрения.

ШАГ 5



После того как тебе удастся разъединить корпус блока охлаждения на две части, необходимо отделить друг от друга все его компоненты: радиатор, помпу, резервуар, вентилятор, регулятор скорости вращения. Настоятельно рекомендую каждый элемент прочистить и при необходимости промыть водой. В местах соприкосновения радиатора с корпусом есть также приличный слой термопасты. Отчистить ее легко с помощью ватного тампона и спирта.

ШАГ 7

После этого начинаем собирать систему охлаждения обратно. В местах соединения резиновых трубок с патрубками радиатора, помпы и резервуара нанеси немного герметика. Затем соединяй их и закрепляй хомутиками. Видеокарту пока не подсоединяй, оставь напоследок. Скрепив все компоненты блока охлаждения, закрепи их внутри винтами.

ШАГ 6

Возьми в руки радиатор, очисти его от пыли и попытайся снять наждачной бумагой с концов патрубков частицы резины или герметика, если они там остались. Также имеет смысл срезать все кончики резиновых трубок, ибо они уже растянулись и при повторном использовании не обеспечат герметичности системы. 5-миллиметровое уменьшение длины трубки не повлияет на качество соединения.

ШАГ 8

Не забудь соединить все проводки и лишь потом закрывай корпус. Обрати внимание, что почти все винтики разные – одинаковых очень мало. Постарайся вернуть каждый на свое место. Как только закончишь работу с корпусом, подсоединяй видеокарту. Помни о герметике! И если система подтекала в районе водоблока на самой карте, его тоже не помешает разобрать. Удачи!

ТЕКСТ: ОЛЕГ КОЛЕНЧЕНКО

Премьера Radeon HD 3000

ОБНОВЛЕННЫЙ CROSSFIRE

Поколение видеоадаптеров Radeon HD 3000 первым полноценно поддерживает CrossFireX. В рамках данной технологии допускается установка до четырех видеокарт в одной системе, что позволяет добиться наивысшей производительности. Поддерживается также работа с восемью мониторами одновременно. Следует учитывать, что для организации такой системы потребуется материнская плата с четырьмя слотами PCI Express, основанная на новейшей системной логике от AMD или Intel.

МЛАДШИЕ МОДЕЛИ

Помимо RV670 AMD планирует выпустить на рынок чипы RV635 (Radeon HD3650 и Radeon HD 3670), а также RV620 (Radeon HD 3450 и Radeon HD 3470). Они будут в полной мере поддерживать PCI Express 2.0, DirectX 10.1 и Shader Model 4.1, технологию UVD, а также HDMI и прогрессивный DisplayPort. В RV635 планируется 120 потоковых процессоров, шина 128 бит, частоты ядра – 600–800 МГц, памяти – 1000–1600 МГц. У будущих моделей также может отличаться тип памяти (GDDR2 или GDDR3). Бюджетный RV620 будет довольствоваться 96 потоковыми процессорами и 64-битной шиной. Частоты ядра приравниваются к 600–800 МГц, а памяти – к 1000–1600 МГц. Ожидается, что Radeon HD 3470 оснастят GDDR3-памятью, а модель Radeon HD 3450 – всего-навсего GDDR2.

Скажем прямо, видеокарты поколения R600 не удались. Несмотря на всю перспективность и хваленую инновационность, адаптеры зачастую проигрывали по производительности аналогам от nVidia. За полгода в AMD проделали работу над ошибками и выпустили RV670. Посмотрим, что у них получилось.

Чип RV670 является эволюционным, поскольку основан на уже известной нам архитектуре видеокарт поколения Radeon HD 2000. Нужно отметить, что индексы моделей претерпели небольшие изменения. Цифра 2 сменилась тройкой, а префиксы XT и Pro вовсе исчезли. Теперь их заменяют цифры в конце названия модели. Например, старшая версия видеокарты на базе RV670 имеет индекс 3870, а младшая – 3850.

Технологической особенностью линейки Radeon HD 3000 является очередной перевод производства на новый техпроцесс 55 нм. Таким образом, американская компания вновь является технологическим лидером на рынке графических ускорителей. Шина памяти была урезана инженерами вдвое – до 256 бит. Как показала практика, производительность от этого не слишком уменьшилась. В видеокартах на базе RV670 используется все та же унифицированная шейдерная архитектура. Присутствуют 320 потоковых процессоров, 16 текстурных блоков, 16 блоков ROP, а также программируемый аппаратный тесселятор. Имеется встроенный аудиочип, обеспечивающий поддержку передачи звука посредством HDMI. Обновленный чип обзавелся полной поддержкой DirectX 10.1, Shader Model 4.1, PCI Express 2.0 и CrossFireX.

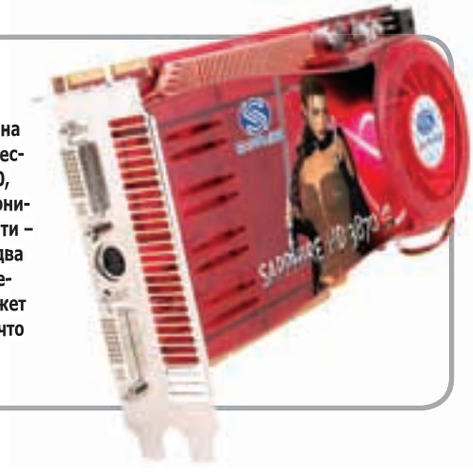
К сожалению, обновленные технологии DirectX и Shader Model пока что мало полезны, поскольку не используются разработчиками игр, но они обязательно понадобятся в ближайшем будущем! Что касается второй версии интерфейса PCI Express, то при ее использовании повышается пропускная способность, а именно до 5 Гбит/с. Стоит заметить, что новые видеокарты без труда заработают с материнскими платами, поддерживающими стандарт 1.0. Но на второй версии PCI Express карточка сможет работать чуть быстрее.

Еще одним интересным новшеством стало внедрение динамического управления энергопотребления ATI PowerPlay. Ее суть заключается в том, что при невысокой загруженности чип сам снижает частоты ядра и памяти. Следовательно, существенно снижается уровень потребления энергии. Также в отличие от предшественника RV670 обладает полной поддержкой UVD. Эта технология позволяет ускорять декодирование видео BluRay и HD DVD, тем самым уменьшая нагрузку на центральный процессор.

Как уже говорилось выше, RV670 представлен двумя моделями: Radeon HD 3870 и Radeon HD 3850. Отличаются они прежде всего типом устанавливаемой памяти, ее объемом, частотами и энергопотреблением. Первая карта несет на борту 512 Мбайт GDDR4-памяти, функционирующей на частоте 2250 МГц; вторая – 256 Мбайт памяти типа GDDR3, работающей на частоте 1660 МГц. Частота ядра у старшей модели 775 МГц, у младшей – 670 МГц. Энергопотребление находится на невысоком уровне. Radeon HD 3850 потребляет 95 Вт, а Radeon HD 3870 на 10 Вт больше – 105 Вт. Напоследок отметим, что, несмотря на внушительные характеристики, модели относятся к middle-end-рынку графических ускорителей, имея рекомендованные цены $179 и $219. **PG**

ДВУХЧИПОВАЯ ВИДЕОКАРТА

Чип R680 (Radeon HD 3870 X2) – инновационное решение от AMD, объединяющее два чипа RV670 на одной плате. Видеокарта поддерживает все новшества нового поколения, в том числе PCI Express 2.0, DirectX 10.1 и ATI CrossFireX. Ядро будет функционировать на частоте 775 МГц, а 1 Гбайт GDDR3-памяти – на частоте 2000 МГц. На плате расположат один-два разъема для дополнительного питания и CrossFire-мостики. Не самая маленькая длина адаптера может создать некоторые проблемы при установке, так что заранее позаботься о свободном месте в корпусе.



ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Разгон Radeon X1900 XTX

С момента выхода графического чипа ATI R580 состоялось уже несколько анонсов как модифицированных, так и полностью обновленных решений. Однако графические платы Radeon X1900 до сих пор не потеряли актуальности. Несмотря на то что процессор ATI R580 сильно греется, он способен показать недюжинные результаты. Мы же, свою очередь, готовы выжать из него максимум всеми доступными средствами.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР	R580
ТЕХПРОЦЕСС	0.09 мкм
ЧИСЛО ТРАНЗИСТОРОВ, МЛН	384
ЧАСТОТА ЧИПА	650 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	775 (1550) МГц
ТИП ПАМЯТИ	GDDR3
РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ	256 бит
ЧИСЛО ШЕЙДЕРНЫХ ПИКСЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ	48
ЧИСЛО ШЕЙДЕРНЫХ ВЕРШИННЫХ ПРОЦЕССОРОВ	8
ВЕРСИЯ ПИКСЕЛЬНЫХ ШЕЙДЕРОВ	3.0
ИНТЕРФЕЙС	CI-Express

КОНФИГУРАЦИЯ

ПРОЦЕССОР	AMD Athlon 64 FX-60, Socket 939
КУЛЕР	GlacialTech Igloo 7200 Light
ВИДЕОКАРТА	ASUS EAX1900XTX
ОХЛАДИТЕЛЬ ВИДЕОКАРТЫ	ProModz Cooled Silence Extreme Package
ПАМЯТЬ	2 x 1024 Мбайт, Corsair PC3500LLPro, DDR
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	Albatron K8SLI
ЧИПСЕТ	NVIDIA nForce 4 SLI
ВИНЧЕСТЕР	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 об/мин, IDE
БЛОК ПИТАНИЯ	500 Вт, Floston

РЕЗУЛЬТАТЫ

ТЕМПЕРАТУРА С НОМИНАЛЬНЫМИ ЧАСТОТАМИ (650/775 (1550) МГЦ)	78 °C
ТЕМПЕРАТУРА ПРИ ОБЫЧНОМ РАЗГОНЕ (720/880 (1760) МГЦ)	84 °C
ТЕМПЕРАТУРА ПРИ ПРОГРАММНОМ ВОЛЬТМОДЕ (745/895 (1790) МГЦ)	91 °C
ТЕМПЕРАТУРА ПРИ АППАРАТНОМ ВОЛЬТМОДЕ (810/915 (1830) МГЦ)	98 °C
3DMARK'05	
БАЗОВЫЙ/РАЗГОН	12315/12654
ПРОГРАММНЫЙ ВОЛЬТМОД/АППАРАТНЫЙ ВОЛЬТМОД	13007/13521
3DMARK'06	
БАЗОВЫЙ/РАЗГОН	5578/5782
ПРОГРАММНЫЙ ВОЛЬТМОД/АППАРАТНЫЙ ВОЛЬТМОД	5899/6212
QUAKE 4, 1024X768, HIGH QUALITY, 4XAA, 16XAF	
БАЗОВЫЙ/РАЗГОН	71/72
ПРОГРАММНЫЙ ВОЛЬТМОД/АППАРАТНЫЙ ВОЛЬТМОД	74/76
F.E.A.R., 1024X768, ULTRA QUALITY, 4XAA, 16XAF	
БАЗОВЫЙ/РАЗГОН	80/83
ПРОГРАММНЫЙ ВОЛЬТМОД/АППАРАТНЫЙ ВОЛЬТМОД	86/90

Мы уже не раз рассказывали о том, как производится программный разгон видеокарты. Занятие это не слишком трудоемкое. Достаточно установить специальный программный пакет наподобие Rivatuner и с помощью соответствующих ползунков плавно увеличить частоту как ядра, так и памяти. После каждой манипуляции следует обязательная проверка на стабильность. Для этого подойдет любой пакет из серии 3DMark. Если полученные результаты не устраивают, то можно прибегнуть к программному вольтмоду. Вольтмод – это изменение напряжения на чипе и памяти для увеличения порога достижимых частот. Здесь нам поможет утилита ATI Radeon X1K Overclocking Tool, более известная как OverClocker. Эта программа предназначена для разгона видеоплат серии ATI Radeon X1x00 и более эффективна для работы с нашей картой. С ее помощью можно менять напряжение, используя регуляторы. Утилита очень проста в обращении. Она есть на нашем диске.

Наиболее результативным методом считается аппаратный вольтмод. Обратите внимание: любые радиотехнические модификации влекут за собой (если их заметят в сервисном центре) лишение гарантии. К такому методу следует прибегать, если ты хорошо обращаешься с паяльником. При разгоне и вольтмоде рекомендуется заменить штатную систему охлаждения и прикупить более эффективный кулер. Мы в своих экспериментах воспользовались системой жидкостного охлаждения ProModz Cooled Silence Extreme Package. Для модификации нам понадобился мультиметр для измерений, паяльник на 25 Вт (не больше) с тонким жалом, многожильные медные провода и четыре подстроечных резистора емкостью 50 кОм. Существует также метод изменения напряжения, называемый Pencil Trick (карандашный вольтмод), однако он не очень надежен из-за свойства графита осыпаться и неточности регулировки. При этом резистор, который нужно зарисовывать карандашом, слишком мал. Для модификации напряжения на чипе мы соединили при помощи паяльника переменный резистор на максимальном сопротивлении с одним из выводов на плате резистора R1452 и землей. Для вольтмода памяти пара резисторов на 50 кОм припаивалась к схемам силовых элементов. Один из выводов подключался проводом с землей. Оставшийся резистор также связывался с ножкой стабилизатора LM324 и землей. Далее мы выполнили вольтмод контроллера памяти, встроенного в графический процессор. Причем постоянно проверялось мультиметром наличие напряжения, так как был высок риск сжечь резисторы на плате. Такой подход не раз опробовался в рамках тестовой лаборатории, и, как показала практика, он применим ко всем моделям серии Radeon X1900.

При разгоне именно этой платы основным ограничителем выступала система охлаждения. Штатная модель сильно ограничивала возможности чипа. Если говорить об изменении вольтажа, то напряжение на графическом чипе было выдержано в пределах 1.6 В, в то время как на памяти этот же параметр сохранялся на уровне 2.2 В – большего значения не выдерживала даже система жидкостного охлаждения. Номинальные параметры напряжений для этой карточки составляют 2.085 и 1.4 В. **PG**

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

Человек развивается всю жизнь. Ищет новые способы улучшения духовного мира, рабочего места и стремится к комфорту. Моддинг позволяет самовыражаться за счет усовершенствования неприглядного железного ящика под твоим столом. И совершенно не обязательно для этого уметь выпиливать лобзиком и быть гуру радиотехники.

$30

РАЗМЕРЫ: 400x240x20 мм
МАТЕРИАЛ: Резина, ткань
КОЛИЧЕСТВО ПЛАСТИН В НАБОРЕ: 5

BE QUIET! NOISE ABSORBER KIT

Многим пользователям приходится терпеть сильный шум, издаваемый вентиляторами на видеокарте, процессоре и других устройствах, требующих охлаждения. Однако не всегда получается оптимизировать систему по критерию тишина/производительность. Самым простым решением является использование шумопоглощающего материала. В наборе Be Quiet! Noise Absorber Kit представлены пять широких пластин, изготовленных из специальных материалов. Все пластины на клейкой основе. При необходимости их можно разрезать согласно требуемым размерам с помощью ножа или ножниц. Клеится все это на внутреннюю поверхность корпуса в несколько слоев. Тканевый слой устраняет гул внутри корпуса, рубероидный слой останавливает вибрации, а слой из пеноматериала не пропускает шум за пределы корпуса.

$10

ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ: USB
КОЛИЧЕСТВО СВОБОДНЫХ РАЗЪЕМОВ: 2
ЦВЕТ: Черный, серебристый
ВЕС: 40 г

USB COFFEE WARMER

Сев за компьютер, одухотворенный геймер проводит три-четыре часа за истреблением монстров, спасением мира от иноземных захватчиков и обустройством собственного государства. И вот рука тянется к заботливо припасенной чашке чая или кофе, но та уже давно остыла. В результате приходится прерываться, чтобы приготовить напиток заново. В этом случае, без сомнения, пригодится специальный подогреватель, который питается через интерфейс USB. В итоге пользователь всегда обеспечен горячим напитком, сколько бы времени он ни провел за компьютером. Конечно, легко поставить рядом чайник, но не стоит превращать рабочее место в кухню. Отметим, что USB Coffee Warmer в состоянии работать не только как кипятильник, но и как USB-разветвитель.

$200

ЦВЕТ: Синий, красный, зеленый
ОТСЕКИ 3.5: 1 (внешний), 2 (внутренних)
ОТСЕКИ 5.25: 4 (внешние)
МАТЕРИАЛ: Пластик, алюминий
БЛОК ПИТАНИЯ: Нет

ASUS VENTO 3600

Говоря о моддинге, нельзя обойти вниманием корпус ASUS Vento 3600. Внешний вид вызывает восторг – это настоящий гоночный болид, а не корпус. Все накладки сделаны из пластика, отполированного до блеска. В нижней части лицевой панели расположены воздухозаборные отверстия, внутри которых установлены прозрачные пластмассовые вставки, светящиеся при включенном питании. Передняя панель полностью откидывается наверх. Все крепления безвинтовые, а внутри предусмотрено множество мест для установки дополнительных вентиляторов. Единственное, на что можно посетовать, – это отсутствие в ассортименте корпусов белого и черного окраса. Хорошо, что производители додумались сделать панель вывода внешних дисков из черного пластика. Таким образом, моддеру остается приобрести приводы нужного цвета.

$20

ФОРМА: Любая на выбор (круг, квадрат, другая фигура)
ШИРИНА РАМЫ: 15 мм
МАТЕРИАЛ: Металл (рамка), плексиглас (окно)

PC CASE WINDOW KIT

Окно в корпусе, установленное руками начинающего и не очень моддера, – классика жанра. Многие знаменитые моддеры начинали именно с этого, постепенно увлекаясь более сложными вещами. Такой комплект, состоящий из окна произвольного размера, рамки и крепежных болтов, купить нетрудно. Только вот предварительно придется вырезать дремелем отверстие нужного размера, отшлифовать неровные края и уже потом переходить к установке. Отверстия для болтов просверливаются обыкновенной дрелью. Все неровности и срезы закроются широкой рамкой, так что работа точно будет стоить свеч. Можно заказать в мастерской или на строительном рынке окно произвольной формы. Но тогда отдельно придется покупать резиновые молдинги – резинки, соединяющие окно и края отверстия.

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Следует обратить внимание на то, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости, а возможно, лишь в таблице изменится пара-тройка строк. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6850 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 2 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$314
Материнская плата: ASUS MAXIMUS EXTRIME (X38, 4 DDR-III, CrossFire, Wi-Fi, 24+4(8) pin)	$372
Оперативная память: два модуля Kingstone 1024 Мбайт DDR-III PC-10600 8-8-8 (KVR1333D3N8/1G)	$498
Видеосистема: CrossFire-система из двух Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4	$700
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS)32 Мбайт 7200 об/мин	$308
CD-привод: Pioneer DVR-215 SATA 12x&20(R9 10)x/8x&20(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$38
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$150
Итого:	$2380

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	13950
3DMark'05, Default Settings	18412
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	96
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	104

Пожалуй, это одна из самых быстрых и дорогих конфигураций за всю историю рубрики. Возможно, кто-то усомнится в целесообразности установки Radeon HD 3870. Поясним: эта плата никогда не позиционировалась как флагманское решение, но на данный момент является самой быстрой.

AMD

Процессор: AMD Phenom 64 9600 (2.3 ГГц, 1800 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$336
Материнская плата: GigaByte GA-MA790FX-DS5 (AMD 790FX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$222
Оперативная память: Corsair 2*1024 Мбайт DDR-II PC-10000 5-5-5-18 (Twin2X2048-10000C5DF)	$687
Видеосистема: CrossFire-система из двух Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4	$700
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$308
CD-привод: Pioneer DVR-215 SATA 12x&20(R9 10)x/8x&20(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$38
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$150
Итого:	$2441

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	13410
3DMark'05, Default Settings	18006
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	95
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	102

Самые быстрые AMD PHENOM 64 и модули оперативной памяти DDR II. Без Crossfire опять-таки никуда, пользоваться этим режимом на AMD 790FX уж сам бог велел!

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.4 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 2 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$221
Материнская плата: GigaByte GA-EP35C-DS3R (P35, 4 DDR-II, 2 DDR-III, CrossFire, 24+4 pin)	$148
Оперативная память: Kingmax 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8500	$102
Видеосистема: Sapphire HD 3870 (ATI RADEON HD 3870) 512 Мбайт GDDR4	$350
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$154
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$33
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$1061

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	11200
3DMark'05, Default Settings	16947
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	72
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	83

Здесь опять-таки присутствие Sapphire HD 3870 объясняется поддержкой технологии Crossfire материнской платой. При необходимости пользователь сможет просто докупить вторую карточку, установить ее в системный блок и играть с максимальными настройками еще год-полтора.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6400+ (3.2 ГГц, 1000 МГц FSB, 2x 1 Мбайт L2, ядро Windsor, Socket AM2)	$256
Материнская плата: ASUS M2N32-SLI Deluxe. (nForce590 SLI, 4 DDR-II, SLI, Wi-Fi, 24+4 pin)	$150
Оперативная память: Kingmax 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8500	$102
Видеосистема: NVIDIA GeForce 8800 GT 512 Мбайт GDDR3	$422
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$154
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$33
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$1170

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	12303
3DMark'05, Default Settings	17352
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	83
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	95

Флагманский процессор AMD Athlon 64 теперь в средней весовой категории. Обеспечивает солидную производительность этой конфигурации, конечно, не он, а видеокарта NVIDIA GeForce 8800 GT. В перспективе сюда можно установить второй графический адаптер и активировать SLI.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6550 (2.13 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 2 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$199
Материнская плата: EliteGroup P35T-A (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$99
Оперативная память: OCZ 2*1024 Мбайт DDR-II PC-6400 4-4-4-15 (OCZ2T8002GK)	$80
Видеосистема: ZOTAC GeForce 8600 GTS 512 Мбайт GDDR3	$208
Дисковая подсистема: Samsung 320 Гбайт (HD321KJ) 16 Мбайт 7200 об/мин	$96
CD-привод: Optiarc AD-7170S SATA 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$30
Звук: Creative AudigySE	$24
Итого:	$736

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	7891
3DMark'05, Default Settings	12874
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	45
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	49

Бюджетную конфигурацию INTEL можно с легкостью усовершенствовать до компьютера среднего уровня. Заменить планки памяти, видеокарту и процессор не сложно, поддержка новейших комплектующих заложена в материнской плате.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3 ГГц, 1000 МГц FSB, 2x 1 Мбайт L2, ядро Windsor, Socket AM2)	$168
Материнская плата: EliteGroup NFORCE6M-A rev1.0 (nForce 520 LE, 4 DDR-II, 24+4 pin)	$60
Оперативная память: OCZ 2*1024 Мбайт DDR-II PC-6400 4-4-4-15 (OCZ2T8002GK)	$80
Видеосистема: Palit HD 3850 (ATI RADEON HD 3850) 256 Мбайт	$241
Дисковая подсистема: Samsung 320 Гбайт (HD321KJ) 16 Мбайт 7200 об/мин	$96
CD-привод: Optiarc AD-7170S SATA 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$30
Звук: Creative AudigySE	$24
Итого:	$699

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	7549
3DMark'05, Default Settings	12924
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	47
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	60

Дешево и сердито! Хотя в плане производительности этот компьютер не слишком отстает от среднего игрового компьютера AMD. Главное, не покупать монитор больше 19" – в этом случае тебе не придется нагружать систему большими разрешениями в играх.

Все цены указаны по состоянию на 4 февраля 2008 года. Тестирование конфигураций проводилось на ОС Windows XP Pro SP2

Рубрику подготовил: Андрей «Q-Tuzoff» Теодорович

CHEATS

NEED FOR SPEED PROSTREET

Коды вводятся в разделе Secret Code меню «Карьеры»:
UNLOCKALLTHINGS – открыть карту, тачки и все гоночные дни;
LEIPZIG – отменить предыдущий чит;
CASHMONEY – $10 000;
SAFETYNET – пять бесплатных ремонтов;
ZEROZEROZERO – Coke Zero Volkswagen Golf GTI в режиме карьеры;
MITSUBISHIGOFAR – Mitsubishi Lancer Evolution в режиме карьеры;
WORLDSLLONGESTLASTING – Energizer Lithium Dodge Viper SRT10 в режиме карьеры;
ITSABOUTYOU – Audi TT 3.8 Quattro в режиме карьеры;
COLLECTORSED – Acura NSX, Acura Integra, Audi RS4, Lexus IS350 и Pontiac Solstice GXP в коллекционном издании;
ENERGIZERLITHIUM – секретная маркировка колес;
HORSEPOWER – секретная маркировка колес;
CASTROLSYNTEC – секретная маркировка колес.

ВОЛКОДАВ: МЕСТЬ СЕРОГО ПСА

Нажимаем во время игры тильду «~» (вызывает консоль) и вводим на экране инвентаря и характеристик персонажа:
AddMoney <количество> – добавить денег (медных, 10 медных = 1 серебро);
AddLevel <количество> – добавить герою уровней;
AddExperience <количество> – добавить опыта;
AddLevelUnarmed <количество> – добавить уровней к навыку боя голыми руками;
AddLevelClose <количество> – добавить уровней к навыку ближнего боя (мечи, ножи, топоры и т.д.);
AddLevelDistant <количество> – добавить уровней к навыку владения дистанционным оружием;
Harm <количество> – нанести цели (надо навести на нее курсор) указанное количество повреждений. (Данный чит не нужно вводить на экране инвентаря.)

GEARS OF WAR

Любым текстовым редактором открывай файл WarInput.ini (не забудь сделать резервную копию!). В зависимости от версии Windows, установленной на твоем компьютере, ищи его по одному из приведенных ниже путей:
Windows XP: \Documents and Settings*<имя пользователя>*\My Documents\My Games\Gears of War\
Windows Vista: *<имя пользователя>*\Documents\My Games\Gears of War for Windows\Wargame\Config\

Добавь следующую информацию:
[Engine.Console]
ConsoleKey=Tilde
TypeKey=Tilde
MaxScrollbackSize=1024
HistoryBot=-1
bEnableUI=True

Запусти игру и нажми тильду (~), чтобы открыть консоль. Затем вводи тот или иной код. Учти, читы делают невозможным открытие достижений (achievements).
set WarfareGame.Weap_Grenade magsize <количество> – установить количество гранат;
set WarfareGame.Weap_AssaultRifle magsize <количество> – установить размер магазина для Lancer;
set warfaregame.weap_locustpistol magsize <количество> – установить размер магазина для Magnum;
set warfaregame.weap_locustassaultrifle magsize <количество> – установить размер магазина для полуавтоматической пушки;
set warfaregame.weap_shotgun magsize <количество> – установить размер магазина для шотгана;
set WarfareGame.Weap_SniperRifle magsize <количество> – установить размер магазина для шотгана;
set warfaregame.weap_cogpistol magsize <количество> – установить размер магазина для пистолета;
set WarfareGameContentWeapons.Weap_Bow magsize <количество> – установить размер магазина для Torque Bow;
set WarfareGameContent.Pawn_COGBaird DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Baird;
set WarfareGameContent.Pawn_COGCarmine DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Carmine;
set WarfareGameContent.Pawn_COGGus DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Gus;
set WarfareGame.Pawn_COGDom DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Dom;
set WarfareGame.Pawn_COGMarcus DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Marcus;
set WarfareGameContent.Pawn_COGMinh DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Minh.

Как видишь, коды в игре невообразимо длинные и набирать их каждый раз вручную – занятие не для слабонервных. К счастью, жизнь читера можно донельзя упростить. Создай текстовый файл и пропиши в нем любой код (или же несколько сразу, каждый на новой строчке). Набери в консоли exec <имя файла.txt>, чтобы активировать все читы, прописанные в указанном файле.

CRYSIS

В папке \crysis\game\config\ открой «Блокнотом» файлы diff_easy.cfg, diff_normal.cfg, diff_hard.cfg (не забудь сделать резервные копии), чтобы изменить настройки того или иного уровня сложности. Пропиши в конце файлов нижеприведенный текст. Как нетрудно догадаться, эти строчки отвечают за неуязвимость, бесконечный боезапас, игнорирование врагами нашего бойца и снятие ограничения на оружие.

g_godMode = 1
i_unlimitedammo = 1
ai_IgnorePlayer = 1
i_noweaponlimit = 1

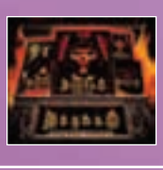
Если тебе этого мало, лови еще подборку «кризисных» кодов:
g_suitRecoilEnergyCost = 0 – бесконечная энергия для нашего супернавороченного костюма;
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0 – получить энергию;
g_suitSpeedMult = 2.85 – бежать быстрее;
g_suitArmorHealthValue = 900.0 – дополнительные очки брони;
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0 – мгновенная регенерация здоровья;
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0 – мгновенная регенерация здоровья во время движения;
g_playerHealthValue = 900.0 – дополнительное здоровье;
g_difficultyLevel = 1 – установить сложность игры: 1 – самая простая, 4 – сложнейшая.

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ

* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Возможность доставки в день заказа



Diablo Battle Chest

1820 р.

Fallout Collection (DVD)

1300 р.

StarCraft Battle Chest (US)

1430 р.

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив. Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!

Наверняка у многих читателей при виде Вилли Вонки в исполнении блистательного Джонни Деппа (Johnny Depp) возник вопрос: «Что за маскарад, куда подевался Иван Гусев?» Не беспокойтесь, его не увели в рабство на шоколадную фабрику. Мой многоуважаемый коллега-ветеран по-прежнему трудится на благо журнала, просто он решил слегка ослабить свой бешеный рабочий ритм и заняться лишь ретроновостями, остальными подразделами теперь заведует твой непокорный слуга. Не исключено, что в следующих выпусках журнала появятся статьи и других авторов. Согласись, один человек не может одинаково хорошо разбираться во всех жанрах и помнить наизусть уйму старых игр. Вполне логично, что об RPG будет писать любитель топоров и файерболлов, а о хардкорных симуляторах – настоящий специалист в этом жанре. Формат рубрики останется прежним. Небольшие изменения коснутся лишь ретроревью. Теперь на страницах будут появляться рецензии не просто на популярные игры, а на хиты, которые отмечают в текущем месяце годовщину своего выхода на PC. Из большого количества мартовских релизов выбор пал на Soldier of Fortune. А еще рядом с мнением иностранных журналистов об игре будет соседствовать цитата из «Страны игр». Дружественный нам журнал вот уже больше 12 лет освещает все значимые события в индустрии электронных развлечений. Не воспользоваться накопленной за это время информацией было бы кощунством.

Если у тебя есть какие-то предложения по улучшению рубрики, без всяких стеснений пиши о них на форуме нашего журнала. Редакция обязательно их рассмотрит.

Борис Соколов,
ведущий рубрики

SOLDIER OF FORTUNE

МЯСОКОМБИНАТ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Activision

РАЗРАБОТЧИК
Raven Software

ОБЪЕМ
Два CD

ДАТА ВЫХОДА
27 марта 2000 года

Нынешнее поколение игроков уже не удивишь обилием насилия в компьютерных играх. Реки виртуальной крови льются рекой. Но даже на фоне современных FPS Soldier of Fortune выглядит чересчур кровожадной, а восемь лет назад так и вовсе казалась чем-то из ряда вон выходящим.

ДЛЯ ЖЕРТВ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

Это сейчас мы стонем от обилия однообразных игр с бравыми американскими солдафонами в главных ролях. Спецназовцы всех мастей, морские пехотинцы и прочие Чипы и Дейлы выкашивают огнем из своих штурмовых винтовок толпы врагов в каждом втором проекте. Весной 2000 года ситуация была иной: балом правили главные хиты минувшей зимы – футуристические Quake 3 Arena и Unreal Tournament, а также свеженькая Tribes 2.

На их фоне творение Raven Software выглядело диковинкой. Закованных в броню бойцов сменили одетые в джинсы и майки бритоголовые отморозки, мельтешащие перед глазами заложники, валяющиеся на полу тела убитых полицейских (все, как один, перед смертью умудрились аккуратно положить себе на спину бронежилет с каской) и закамуфлированные с ног до головы военные. Привычные глазу инопланетные арены для сражений превратились в замызганные станции метро, цепочку товарных вагонов, завод, городские улицы и секретные военные базы. Вместо бензопилы, «рельсы», «плазмагана» и BFG появились светошумовые и осколочные гранаты, пистолеты, автоматы, дробовик и снайперская винтовка. Правда, все названия моделей оружия оказались выдуманными.

УСЫ И ПИСТОЛЕТ – ВОТ МОИ ДОКУМЕНТЫ!

Сюжет прост как две копейки: террористы ворвались на расположенную в 25 километрах от Казани российскую военную базу, перебили всю охрану и похитили четыре ядерные боеголовки. Разыскать пропажу должен профессиональный наемник, усатый дядька Джон Маллинс (John Mullins). В этом нелегком деле ему помогают два товарища по организации The Shop: чернокожий здоровяк по прозвищу Ястреб и владелец оружейного магазина седовласый хиппи Сэм.

Кстати, Джон Маллинс – не плод фантазии сценаристов игры, а реально существующий человек. Кровавую бойню в нью-йоркском метро он не устраивал, по заснеженной Сибири с пистолетом-пулеметом наперевес никогда не бегал, за соратником Саддама Хусейна не гонялся, а вот солдатом удачи

был на самом деле. С 1981 по 1990 год он выполнял задания правительства США и частных лиц в Европе, Африке, Центральной и Южной Америке, потом основал специализирующуюся на торговле оружием компанию Longbow Incorporated, а в 1991 году написал художественную книгу «Дни огня».

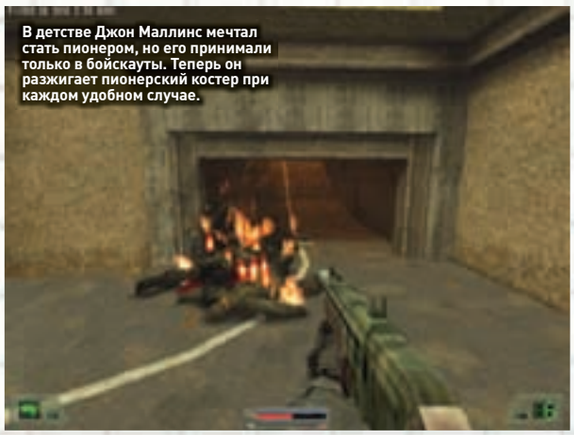
КРОВАВОЕ ШОУ

В отличие от создателей сериала Tom Clancy's Rainbow Six и SWAT 3: Close Quarters Battle авторы не стали гонятся за полным реализмом и сделали ставку на зрелищность, хотя на ранних стадиях разработки в своих многочисленных интервью они обещали сотворить чуть ли не самый реалистичный симулятор спецагента. Точно смоделированные ТТХ стрелкового оружия, тщательно выверенная баллистика, смерть от одной шальной пули и тому подобные штучки остались за бортом. Вместо них нам предложили кое-что поинтереснее: стать участником классического голливудского фильма категории В образца конца 80-х – начала 90-х годов, в котором десяток-другой трупов за минуту экранного времени – норма. Может, именно поэтому в странах бывшего СССР, где народ когда-то часами сидел в прокуренных кооперативных видеосалонах, Soldier of Fortune приобрела культовый статус? Вот наш бесстрашный наемник по-ковбойски прокручивает в руках пистолет, выбрасывает старую обойму и одним плавным движением вставляет новую. Вот он меткими выстрелами превращает югославских солдат с газовыми баллонами (даже не спрашивай, зачем они их носят за спиной) в живые факелы, а вот сражается с шустрыми ниндзя из японской корпорации. Вспоминать, кто так делал в кино, нет никакого смысла. Виртуальный Джон Маллинс выступил в качестве собирательного образа героев всех дешевых боевиков.

МЕЧТА ЛАТЕНТНОГО МАНЬЯКА

Ключевая особенность игры – фирменная система точечных попаданий GHOUL. Тело каждого противника было разделено на 12 областей. Попадание в ту или иную часть из различных видов оружия приводило к заранее запрограммированным последствиям. Например, если пальнуть в упор из дробовика в шею, то голова смачно отлетит примерно на метр, но если отойти на пару-тройку шагов назад и повторить попытку, результат будет уже другим. Высшим пилотажем считалось одним выстрелом выбить оружие из рук врага. Обескураженные бойцы покорно пригибали спины и поднимали руки вверх. На этом фоне как-то странно смотрелись взрывающиеся от одной очереди из автомата русские танки. Наибольшей популярностью у игроков пользовался The Silver Talon. Несмотря на свои скромные размеры, пистолет обладал невероятно большой мощью и попадал на склад к Сэму почти в самом начале игры. Пули 44-го калибра с мясом отрывали конечности, даже если выстрел сделали с почтительного расстояния. Я уже не говорю о ручном пулемете. После окончания сражения уровень напоминал разделочный цех мясокомбината: невзрачные серо-коричневые пол и стены окрашивались в ярко-алый цвет, повсюду валялись окровавленные культяпки. Но некоторым игрокам этого казалось мало. Виртуальные маньяки доставали ножи и

После окончания сражения уровень напоминал разделочный цех мясокомбината.



В детстве Джон Маллинс мечтал стать пионером, но его принимали только в бойскауты. Теперь он разжигает пионерский костер при каждом удобном случае.

Одна рука плавает поблизости в воде. Интересно, куда улетит вторая? А вот с головой экспериментировать не будем – мы же гуманисты.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Если вы подумаете, что Soldier of Fortune вряд ли сможет заинтересовать кого-либо, вы серьезно ошибетесь. Игра проходится на одном дыхании, легко и просто, и это, пожалуй, ее главное достоинство. Технологию рендеринга полигонных моделей также можно только приветствовать. Если не отвлекаться на мелочи, принять игровой мир таким, какой он есть, то можно получить массу удовольствия. Бежишь по сравнительно экзотичным местам, со вкусом стреляешь, радуешься разнообразию уровней – что еще нужно для хорошего отдыха?

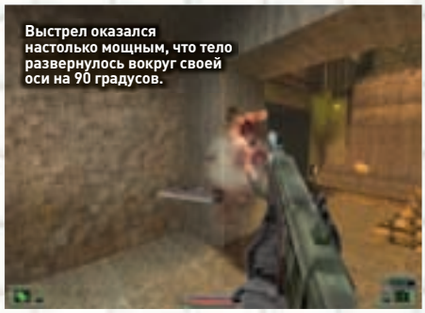
«Страна игр» №09 (66) 2000, оценка 8.0 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Soldier of Fortune – лучший шутер, вышедший после Quake 3: Arena и Unreal Tournament. По правде говоря, на горизонте пока что не видно игр, которые могут с ней соперничать. Если вы ищете что-нибудь более реалистичное, чем Quake 3: Arena и Unreal Tournament, но Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear и SWAT 3: Close Quarters Battle для вас медленны, можете заканчивать свои поиски: Soldier of Fortune – именно та игра, которая вам нужна.

Сайт FiringSquad, оценка 87 из 100

Выстрел оказался настолько мощным, что тело развернулось вокруг своей оси на 90 градусов.



Нет, главный герой на такое не способен. Сцену с отстреленной головой показывают в ролике, в котором террористы захватывают ядерное оружие.

ДВОЙНЫЕ СТАНДАРТЫ

Через несколько месяцев после выхода Soldier of Fortune посол Иордании в Лондоне обвинил сотрудников Raven Software в пропаганде расизма. Дело в том, что на уровне в нью-йоркском метро после убийства мирного гражданина игрока заставляли пройти уровень заново, однако за стрельбу по ни в чем неповинным прохожим в Багдаде не следовало никакого наказания. Разработчики признали свою ошибку и выпустили специальный патч, после установки которого в игре больше не делалось различий между американскими и иракскими NPC.

Настоящие герои идут напролом, но иногда приходится выглядывать из-за укрытия и снимать врагов короткими очередями.

разрезали туловища поверженных врагов на мелкие куски. Другим нравилось наблюдать за предсмертными конвульсиями. Лишившись голени, бедолага хватался за развороченное колено и несколько секунд прыгал на уцелевшей ноге, после чего валился на землю и умирал от потери крови.

ЛИШНИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Разработчики позаимствовали у авторов Thief: The Dark Project индикатор шума. Если игрок использовал оружие с глушителем и не попадался на глаза охранникам, полоска в нижней части экрана оставалась пустой. Стоило начать громкую пальбу, как индикатор окрашивался сначала в зеленый, а потом и в красный цвет. Впрочем, о скрытности думали единицы – все равно патронов в магазине было больше, чем сбегавшихся к месту сражения противников.

Еще одно непонятное решение – внедрение элементов микроменеджмента. По итогам каждой миссии выдавалось энное количество зеленых купюр. Сумма зависела от того, как часто игрок использовал опцию save game, сколько и каким образом он убил врагов, помогал ли мирным гражданам и много ли времени заняло прохождение уровня. Увы, заработанные деньги лежали мертвым капиталом – в магазине у Сэма все оружие и амуниция выдавались совершенно бесплатно.

ЕСТЬ ЕЩЕ ПОРОХ

Геймплей держал в постоянном напряжении, игроку было некогда обращать внимание на угловатые фигуры противников и неказистое убранство помещений. Эти огрехи вылезали наружу лишь в коротких межмиссионных видеороликах. Впрочем, мало кто ожидал от разработчиков передовой картинки. Они и так выжали из дряхлого id Tech 2 (он же Quake 2 Engine) 1997 года выпуска максимум возможного: добавили поддержку 32-битного цвета, вдвое увеличили размер текстур, но, увы, так и не смогли решить старую проблему с застревавшими в углах персонажами. Позже Raven Software на примере Soldier of Fortune 2: Double Helix доказала всему миру, что она умеет делать впечатляющие уровни на базе современных технологий.

Как ни странно, сейчас неказистая графика и другие мелкие недочеты выступают в качестве не минуса, а плюса: ты попросту абстрагируешься от всего лишнего и самозабвенно кромсаешь противников на куски. **PG**

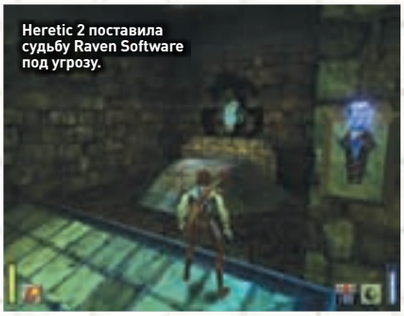
Перед началом каждого уровня игрок выбирает, с каким арсеналом он отправится на выполнение нового задания.

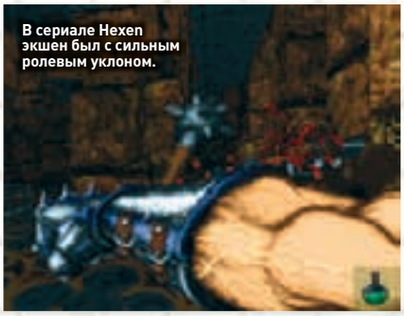
ДВОЙКА ЗА РУССКИЙ

Почему-то по-русски разговаривали не только охранники сибирской военной базы, но и югославские солдаты. Из колонок то и дело доносились крики: «У нас есть незнакомый человек», «Никто не заходит в этот лифт», «Я ничего не знаю. Прошу вас, умоляю вас!», «Урони свой пистолет!» С правописанием дела обстояли еще хуже. Чаще всего на глаза попадалась табличка «Стой! Грозный вход», а некоторые надписи были попросту неграмотными. Даже в таком простом слове, как «зона», разработчики умудрились вместо «а» поставить букву «е».

ОТ ФЭНТЕЗИ К РАСЧЛЕНЕНКЕ

КАК СОЗДАТЬ ХИТ В КРИТИЧЕСКОЙ СИТУАЦИИ


Heretic 2 поставила судьбу Raven Software под угрозу.


В сериале Hexen экшен был с сильным ролевым уклоном.

Star Trek Voyager: Elite Force – одна из немногих приличных игр по этой лицензии.

СУБЪЕКТИВНЫЙ ВЫБОР МИСТЕРА ЛИ

Звуковым и музыкальным оформлением занимался Чиа Чин Ли (Chia Chin Lee). В 2000 году в большинстве FPS музыка не была никак привязана к игровым событиям. Например, в Half-Life звучала пара композиций в стиле техно. В Soldier of Fortune музыка соответствовала тому, чем занимался геймер. «Композиции используются только тогда, когда я чувствую, что они подходит для уровня. Иногда их вообще нет – только важные сигналы. Все зависит от ситуации», – говорит Ли.

В Soldier of Fortune на сибирском уровне даже внутри зданий господствовал белый цвет.

Для сотрудников Raven Software было большой честью разрабатывать Quake 4.

До 2000 года Raven Software считалась в игровой индустрии середнячком. Ее творения получали лестные отзывы в прессе, расходились неплохими тиражами, но не становились настоящими бестселлерами. Каждый раз чего-то не хватало. Ситуация изменилась после выхода Soldier of Fortune. Компания перебралась из первого дивизиона в высшую лигу производителей хитов и не спешит покидать игровую сцену.

НЕОЖИДАННЫЙ ПОВОРОТ

В мае 1999 года геймеры восприняли анонс Soldier of Fortune с большим удивлением. Дело в том, что с момента основания компании в 1990 году подопечные братьев Стива и Брайана Раффела (Brian & Steve Raffel) создавали или футуристические, или фэнтези-игры: Black Crypt (1992), ShadowCaster (1993), CyClones (1994), Necrodome (1996), Take No Prisoners (1997), Mageslayer, сериалы Heretic и Hexen. Ни в одной из этих игр события не разворачивались в современном мире. И вдруг Raven Software обещает создать реалистичный симулятор наемника с реально существующим солдатом удачи в главной роли. В ранних интервью разработчиков можно даже встретить фразы о том, что некоторые миссии якобы основаны на реальных спецоперациях, проводимых Джоном Маллинсом (John Mullins) с 1981 по 1990 год.

Сейчас понимаешь, что такие громкие заявления делались для того, чтобы привлечь внимание рядовой публики. На самом деле сценаристы и дизайнеры почти ничем не ограничивали свою буйную фантазию. А вот о чем тогда не говорили разработчики, так это о скверной финансовой ситуации. Вышедшая в сентябре 1997 года Hexen 2 и появившаяся спустя шесть месяцев Hexen 2: Mission Pack: Portal of Praevus не принесли ощутимой прибыли. Не оправдала возложенных на нее надежд и Heretic 2. Авторы с бухты-барахты заменили привычный вид «из глаз» на перспективу от третьего лица, сместили акценты в сторону прыжков и были вынуждены конкурировать с третьей частью сериала Tomb Raider. Если судить по оценкам в журналах, то победу одержал эльф Корвус. Однако статистика продаж свидетельствовала о том, что Лара Крофт оказалась намного удачливее своего остроухого конкурента.

ОТСТУПАТЬ НЕКУДА

Неудачи с тремя последними играми вынудили потуже затянуть пояса и максимально сократить бюджет следующего проекта. На создание нового движка не было ни денег, ни времени. Руководители компании приняли решение повторно лицензировать id Tech 2 (Quake 2 Engine). Да, она была старой, но зато стоила намного меньше, чем технология следующего поколения, и дизайнеры прекрасно изучили редактор уровней во время работ над Heretic 2. На тот момент требовалось за короткий срок смастерить максимально успешный продукт. Таковым стала Soldier of Fortune. Стоит заметить, что ситуация более-менее нормализовалась, когда спустя несколько месяцев после анонса игры издательство Activision предоставило Raven Software право делать FPS по мотивам популярного телесериала «Звездный путь». Благодаря обильным финансовым вливаниям разработчики купили у id Software движок id Tech 3 (также известен под названием Quake 3 Engine), но заново строить на его базе Soldier of Fortune было уже поздно.

Релиз игры состоялся 27 марта 2000-го. Обычно на создание качественного шутера уходит два-три года, иногда пять и более лет. За 22 месяца если и делают, то только невзрачные, проходные проекты. Сотрудники Raven Software стали приятным исключением из правила: они сотворили не просто классную игру, а настоящий хит, который оставил след в истории жанра. **PG**

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В МАРТЕ

THE SIMS: HOUSE PARTY — 2001 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
Life Sim
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Maxis
ОБЪЕМ
1 CD
ДАТА ВЫХОДА
26 марта 2001 года

The Sims существует вот уже восемь лет. Несмотря на обилие игр этого сериала, армия фанатов с завидным рвением покупает очередные эпизоды, только теперь уже ко второй части. В 2001 году конвейерное производство еще не началось, и публика не успела устать от засилья различных дополнений, так что второй по счету add-on The Sims: House Party раскупался как горячие пирожки в морозный день.
Игрокам предоставили возможность одним телефонным звонком созывать в свой дом толпу гостей. При правильной организации сим-карьерист за один вечер не только прокачивал свои социальные характеристики, но и обзаводился нужными знакомствами. Чтобы праздник не казался скучным, Maxis добавили 100 новых объектов (диджейский пульт, осветительные приборы и т.д.), специальные наборы для любителей рейва, кантри и гавайской музыки, пять музыкальных направлений и ровно столько же танцевальных стилей.

Кажется, человек в клетке жалеет о том, что не остался дома.

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2 — 2002 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Crystal Dynamics
ОБЪЕМ
2 CD
ДАТА ВЫХОДА
20 марта 2002 года

Современным геймерам Crystal Dynamics известна по двум последним частям и юбилейному изданию Tomb Raider, однако доброе имя компания сделала благодаря сериалу Legacy of Kain, одному из немногих достойных игровых проектов про вампиров. К сожалению, за Blood Omen 2 не последовало продолжения. Почему? Непонятно. Ладно бы игра получилась никудышной и тайтл отправился на свалку истории. Но ведь разработчики постарались на славу. Меньше чем за год они создали 11 новых глав, значительно увеличили количество боевых сцен, подтянули графику, улучшили AI противников и при этом не допустили ни одной серьезной ошибки.
Не подкачали и сценаристы. Действие игры разворачивалось спустя 200 лет после событий Blood Omen. Проснувшийся после долгого сна вампир Каин должен остановить служителей ордена Sarafan, одолеть своего давнего обидчика и заполучить обратно магический клинок Soul Reaver.

Раззудись, плечо, размахнись, рука...

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE — 2003 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Konami
РАЗРАБОТЧИК
Konami Computer Entertainment Japan, Success
ОБЪЕМ
1 CD
ДАТА ВЫХОДА
25 марта 2003 года

Сейчас королем stealth action по праву считается сериал Tom Clancy's Splinter Cell. Но до появления Сэма Фишера ниша была практически пустой. Лишь в 2000 году PC случайно посетил Солид Снейк, герой культового приставочного сериала Metal Gear Solid. Следующую встречу пришлось ждать почти три года. Во второй части Снейк должен был пробраться на охраняемый русскими спецназовцами танкер и вновь спасти мир от вооруженного ядерными ракетами гигантского робота Metal Gear Ray, по сравнению с которым MG-Rex покажется тявкающей собачонкой. Второму герою, беловолосому новичку Рэйдену, предстояло блуждать по нефтяной платформе.
Нынче игры в прятки с охранниками встречаются довольно часто, тогда они были в диковинку. Привыкшие к шумным перестрелкам в разудалых FPS геймеры учились брать пленных, стрелять из-за угла из пистолета с глушителем, прятать трупы, незаметно проскальзывать мимо камер видеонаблюдения, следить за отбрасываемой тенью и не оставлять мокрых следов после дождя.

Стрельба из оружия проходила с видом от первого лица.

5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД

ПРОЩАНИЕ С MECHWARRIOR 5

Неужели MechWarrior 4 была последней частью в серии?

Как ты, возможно, помнишь, в прошлом году приказала долго жить FASA Studio. Компания, известная по сериям MechWarrior и Crimson Skies, была закрыта своим владельцем – корпорацией Microsoft.

Трудности у FASA начались еще пять лет назад. Тогда, в марте 2003-го, была остановлена разработка симулятора гигантских боевых роботов MechWarrior 5. Закрытие пятой части флагманской серии FASA озадачило не только фэнов вселенной BattleTech, но и экспертов. Дескать, с какой стати Microsoft рубит голову курице, несущей золотые яйца? Сами сотрудники FASA объясняли случившееся своим недовольством по поводу качества вырисовывавшейся игры. Она, мол, не несла в себе революционных идей, а кормить геймеров одной и той же тюрей им якобы надоело.

После FASA переключили на создание шутера Shadowrun, который, собственно говоря, и погубил студию.

МОЛИНЕ УЧИТ ПРАВИТЕЛЬСТВО

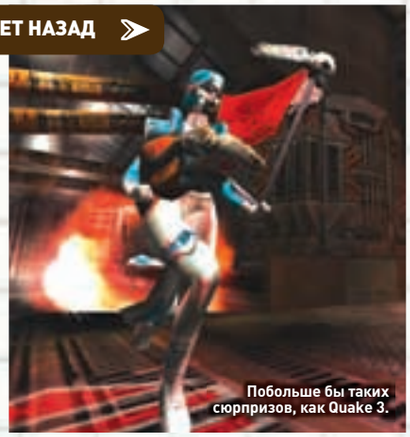
Питер Молине (Peter Molyneux), которому мы обязаны такими замечательными играми, как Black & White, Fable и Populous, решил помочь своим коллегам-землякам. В интервью BBC он обратился к английскому правительству, заявив: если стране нужны налоги, следует помогать молодым игроделам. «Киношникам же вы даете деньги! – заметил Молине. – А разработчикам почему нет? Сегодня создание качественной игры стоит от 2 до 40 миллионов долларов. Многие девелоперы забрасывают свои интересные идеи, не сумев найти финансирование». Впрочем, самому Молине давно не приходится обивать пороги издателей. Вот и в марте 2003 года он без труда подписал контракт с Activision на выпуск нового проекта – симулятора Голливуда The Movies. К сожалению, игра, обещавшая быть новой The Sims, обернулась коммерческим провалом.

The Movies не стала блокбастером.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПРИНЦА

3 марта 2003 года французское издательство Ubisoft анонсировало приключенческий экшен Prince of Persia: The Sands of Time. На тот момент серия пребывала в… хм-м-м… кризисе, и, честно говоря, мало кто верил, что безымянный персидский принц снова обретет былую популярность. Однако Ubisoft сумела сделать невозможное. Для того чтобы вернуть к жизни зачахший франчайз, издательству потребовалась монреальская студия, только что выпустившая хитовый экшен Tom Clancy's Splinter Cell, и Джордан Мехнер (Jordan Mechner), родной отец PoP. К тому времени тот практически не занимался играми, переключившись на кинематограф, однако для Принца сделал исключение и сочинил сценарий The Sands of Time. Потом, когда в сиквелах «Песков времени» кровь начала литься рекой, Мехнер предал анафеме Ubisoft. Но было уже поздно.

Ubisoft вытащила Принца из пропасти забвения.


Побольше бы таких сюрпризов, как Quake 3.

НИКТО НЕ ЖДАЛ QUAKE 3

Джон Кармак (John Carmack) неожиданно объявил о том, что студия id Software работает над третьей частью Quake. Новость стала полной неожиданностью для всех, поскольку еще пару месяцев назад гениальный программист уверял: id трудится над дополнением к Quake 2, а он потихонечку пишет новый движок. Как оказалось, дополнение выросло в полноценную игру. «Берем старые наработки, добавляем мой свеженький графический движок и – вуаля! – получаем Quake 3», – рассказывал Кармак в своем блоге о секретах девелоперской кухни. И пугал геймеров: «Запомните, без 3D-ускорителя игра не пойдет!»

Юный МакГи на рабочем месте в id.

ГУДБАЙ, АМЕРИКАН, ОУ…

В то время как Джон Кармак (John Carmack) знакомил мир с Quake 3, другой сотрудник id Software паковал вещи и прощался с коллегами. Американ МакГи (American McGee) решил покинуть компанию, в которой провел четыре года. Он создал множество отличных уровней для Doom 2, Quake и Quake 2, и даже не слишком дружелюбный Кармак называл себя поклонником работы МакГи.

Американ хотел открыть собственную студию и делать игры для казино. Дескать, все эти однорукие бандиты давно надоели, Вегасу нужно нечто новое. Однако план не выгорел и МакГи пошел на службу в Electronic Arts.

СКОЛЬКО СТОЯТ ЧЕТЫРЕ ЧАСА УДОВОЛЬСТВИЯ И КАК ЖИВЕТСЯ МИСТЕРУ И МИССИС СМИТ В WOW

Всем привет. Парням крепко жму руку, дам (а их среди читателей «РС ИГР», судя по почте, очень много) целую в щечку и глажу... пардон, отвлекся. В эфире снова «Радио Га-Га» с Иваном Гусевым, долгих ему лет и крепкого здоровьица.
На днях мне из редакции привезли увесистый сверток, доверху наполненный бумажными письмами. Да, как это ни странно, в наш век высоких технологий многие еще пользуются бумагой, ручкой и услугами «Почты России». И знаете, читать послания на листиках в клеточку оказалось на редкость увлекательным занятием. Почерк многое говорит о человеке, позволяет лучше его представить. Я потратил два дня на разбор писем (каракули особо юных читателей пришлось расшифровывать при помощи криптографов), отобрал несколько для рубрики «О наболевшем» и в очередной раз заявляю: у журнала «РС ИГРЫ» самая замечательная аудитория. Пишите нам – хоть по электронке, хоть на бумаге, хоть на пергаменте с папирусом. Ведь каждое ваше письмо убеждает нас в том, что наш труд востребован. А мы и рады стараться!!

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, дорогая редакция! Моя жена уже год как играет в World of Warcraft! Хотя к играм относилась всегда прохладно. Quake 2, Commandos 2 и Diablo 2 прошла вдоль и поперек, и для нее лучших игр не существовало. Я ей показал WOW, на что она мне сказала: «Я в это детство играть не буду». А потом подсела рядом и стала наблюдать. Один день сидела, второй... На третий попросила дать попробовать поиграть. И что вы думаете? Прихожу я с работы на четвертый день, смотрю на монитор, а она за день свою друлю до 22-го уровня раскачала!!
И – пошло-поехало. Меня вообще не пускала играть. Кончалось все руганью. Стали занимать очередь, кто первый играет и по сколько. Кто сегодня ночью в рейд идет, а кто завтра. Потом мы разделились на два лагеря и стали ругаться, кто подлее: алики или хорды. Выяснения доходили до погрома, как в фильме «Мистер и миссис Смит». В общем, все закончилось покупкой второго компьютера, вторым аккаунтом и совместными семейными рейдами. И причем она лучше меня уже знает все инсты и прочие фишки.
Морали у моей басни нет. Играйте в меру и с удовольствием. Ведь жизнь-то одна.
P.S. Не подумайте ничего плохого. Мы нормальная взрослая пара. Ходим на работу, учимся и читаем книги. Гуляем в парке и ходим с друзьями в кино. Думаем о жизни и будущих детях. Все как у всех. Всему нужна мера и интерес. Делу – время, потехе – час.

Ромыч

Спасибо, Ромыч, за интересное и искреннее письмо. Тут даже комментировать по большому счету нечего, все сказано. Вот только моя супруга, отличающаяся нехорошей привычкой читать через плечо, тут же обвинила тебя в шовинизме: «Надо же, он удивляется, что жена лучше его играет! Что здесь такого необычного?!» Я тут же предложил любимой победить меня в NHL 08 и уже пожалел об этом – боюсь, она вот-вот приступит к усиленным тренировкам.
Ромыч, чтобы ты не грустил оттого, что жена круче тебя в World of Warcraft, дарим тебе «DR.WEB антивирус + антиспам», предоставленный компанией «Доктор Веб».

Приветствую вас, о великие «РС ИГРЫ»! Недавно мне в голову пришла мысль, о ней, собственно, и хочу вам поведать. Я на досуге подумал: а что, если некоторым знаменитым людям (актерам, политикам, режиссерам) дать поиграть в игры по их специальности? Ну, например, Арнольду Шварценеггеру (актеру, а не губернатору Калифорнии) выдать, ну, допустим, Far Cry! А Жан-Клоду Ван Дамму какой-нибудь Tekken, ну и дальше по аналогии: Анджелине Джоли – Tomb Raider, Памеле Андерсон – Playboy: The Mansion и т.д.! Интересно, смогли бы они одолеть в мире виртуальном то, что делали в реальности? Во всяком случае я уверен, что Уве Болл в The Movies покажет плохие результаты!

С уважением, LoMaster

Игры по специальности, говоришь? А что, занятная идея. Вот только нужно все-таки различать Шварценеггера-супергероя и Шварценеггера-актера. Сомневаюсь, что железный Арни разбирается в оружии и натренирован для борьбы с хищниками-мутантами. Ему бы скорее подошел какой-нибудь симулятор бодибилдера «Как набрать 10 кило мышечной массы за три месяца». К тому же сегодня Шварценеггер – губернатор, а у них в США принято, чтобы политики ругали игры. Вот и Арнольд старается не отставать, ругает кровавый экшен Conan (если помнишь, именно роль могучего киммерийца принесла славу качку из Австрии) и все время пытается подписать какой-нибудь антиигровой билль.

С Анджелиной Джоли – та же проблема. Вряд ли она смогла бы повторить десятую часть трюков из арсенала Лары Крофт. Собственно, она и Tomb Raider-то никогда не запускала – во время съемок «Расхитительницы гробниц» актриса призналась в почти полной игровой некомпетентности.

Ну а с Уве Боллом вообще не стоит связываться. После того как в The Movies его киностудия вылетит в трубу, он заявит, что во всем виноваты его недоброжелатели, а играл он, дескать, талантливо.

Здравствуйте, редакция самого Правильного. Я хочу высказаться насчет Unreal Engine 3. У меня такое ощущение, что с этим движком все, совершенно все разработчики забыли, как делать игры. Я видел последние проекты на нем – разочарован. Jericho – какие уровни, одни коридоры! Последняя Soldier of Fortune никак не дотягивает до уровня приличной игры. А флагман движка? Unreal Tournament 3 – несносный порт с консоли. Всю механику игры извратили, превратили почти в Battlefield. Похоже, графическая революция вылилась в нашествие посредственных игр для услады глаз. Последней надеждой для меня является Ubisoft – эта компания не рекламирует свои движки, а интригует самим сюжетом игр, концепцией. Так держать!

Alex Melyon

Ну почему? Есть и хорошие игры на движке Unreal 3. BioShock, например, или Rainbow Six: Vegas. Да и UT3 с Gears of War достойны похвалы. Другое дело, что многие игроделы почему-то расценивают движок Unreal 3 как палочку-выручалочку. Дескать, скажешь геймерам: «У нас "мотор" от Epic Games» – и все тут же оформят предзаказ. Винить движок в плохом качестве игры – все равно что ругать телевизор за неинтересную программу передач на субботу.

Насчет Ubisoft полностью согласен, молодцы ребята. Компания очень трепетно относится к качеству выпускаемых продуктов. Один из ее руководителей недавно заявил, что Ubisoft ровняется на Nintendo, японское издательство, внутренние разработки которого традиционно получают от критиков очень высокие оценки. Надо заметить, старания Ubisoft окупились сторицей – в 2007 году доходы французской компании выросли чуть ли не вполовину.

Здравствуйте, редакторы Правильного! Решил задать вам вопрос. Каким вы представляете себе будущее? Будет ли оно вообще? Рано или поздно люди все равно прекратят свое существование. Но когда это произойдет? Никто не знает. Хотя нет, Я ЭТО ЗНАЮ! Конец света наступит ровно через месяц! И вы, жалкие людишки, помрете! Все до одного! ХА-ХА-ХА! Бойтесь меня, ведь я – Повелитель тараканов. Никакие тапочки и спреи вам не помогут! Мой народ заготовил страшную месть! Посвящаю вас в мои коварные планы:

1. Я соберу армию из 1 000 000 000 001 таракана.

2. Все мы проникнем в ваши дома через дырки в полу.

3. Мы залезем в ваши компьютеры, принтеры, телевизоры, ноутбуки и сгрызем все провода этой техники.

4. Все люди на Земле погибнут без электронных развлечений, и тогда мы, тараканы, будем резаться в Counter-Strike, закрывать врата забвения в Oblivion

О НАБОЛЕВШЕМ

и убивать мирных жителей в Postal. Даже не пытайтесь спрятаться, люди.

С уважением, Повелитель тараканов.
Мой адрес: 653000, Кемеровская область, г. Прокопьевск, ул. Коммунальная, 1–1. Кирилл Локтев (он же Повелитель тараканов)

Если коварный план Повелителя тараканов был воплощен в жизнь, значит, мы напрасно горбатились над мартовским номером, поскольку читать его некому (если только Кирюша Локтев не обучил грамоте своих многоногих подданных). Однако если ты сейчас держишь в руках «РС ИГРЫ», значит, убойная бригада Правильного вовремя добралась в столицу тараканьего мира – город Прокопьевск – и решила проблему.
Да. И вот еще что, Кирюша, помни: Госнаркоконтроль не дремлет!

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного, пишет вам ваш постоянный читатель Антон a.k.a. SOL. Пишу по поводу экранизации игры Hitman. Ну что это за фильм! Вместо алчного хладнокровного киллера с бордовым галстуком в полосочку (судя по играм) мы получили сентиментального убийцу с красным галстуком. И его взгляд даже близко не похож на взгляд 47-го! А самое главное – где история про доктора Ортимьера, про пять генов, про клонов, а? В общем, фильм какой-то косячный получился...

Согласен, Антон. От Hitman мы все ждали большего. Хотя надо было быть реалистами – почти все продюсерские работы Люка Бессона отличаются неплохим экшеном и совершенно невразумительным сюжетом. И хоть нас и уверяли, что режиссер фильма – поклонник серии Hitman, похоже, сделано это было в рекламных целях. Истинный фэн никогда бы не напялил на 47-го красный галстук...

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

Здравствуйте, журнал «РС ИГРЫ». Недавно вы рассказывали об игровых сериалах, канувших в лету, заброшенных и позабытых. А у меня в голове уже давно засела одна мысль. Вот, к примеру, Fallout 3. Что там получится у Bethesda Softworks, видно будет позже, но все-таки: зачем нужно было менять вид с изометрии на вид от третьего лица? Не понимаю, почему никто не осуществляет простую идею. Берем Fallout 1 и 2, культовые мегаигры, со всеми потрохами (сюжетом и т.п.) и на новом движке с новой графикой (может быть, с какими-то доработками) запускаем в продажу. Под эту идею также отлично подходят Diablo, Blood, Redneck Rampage, Duke Nukem. Не нужно менять то, к чему люди привыкли, – вот мое мнение. Буду благодарен за ответ.

Bivis

Привет, Bivis. Напрасно ты считаешь, что в наши дни выходит мало ремейков. Совсем наоборот – иногда кажется, что их чересчур много. Просто большинство ремейков делают не для PC, а для карманных консолей и популярного сервиса для казуальщиков Xbox Live Arcade, куда открыт вход только владельцам Xbox 360. К примеру, в прошлом году геймеров порадовали сильно улучшенными версиями Pac-Man, Prince of Persia, Doom и многих других игр. Главные их достоинства: симпатичная графика, заново записанные звуковые эффекты и улучшенный многопользовательский режим. А вот геймплей оставляют практически без изменений.
Уверен, количество ремейков из года в год будет только расти, в том числе на персоналке. The Settlers 2: Next Generation и Tomb Raider: Anniverssary – это только первые ласточки. Будут и Final Fantasy 7, и Metal Gear Solid, и Diablo, и Duke Nukem 3D – на ультрасовременных движках, полностью переозвученные, с перерисованными роликами и чуть-чуть подправленным геймплеем. Нужно только немного подождать.

Здравствуйте, дорогая редакция! Единственная вещь, которая меня раздражает в современных играх, – это то, что их стараются сделать максимально приближенными к действительности. Игра – это не жизнь! В игру человек играет, чтобы отвлечься от жизни. А то и в реале, и в компьютере террористы бегают, везде одни и те же персонажи. Это что, атака клонов?

Гульнара, Казань

Мы с тобой, Гульнара, очень похоже думаем. Лично для меня фраза «реалистичное отображение действий спецназа» отпугивает, как ладан черта. Я вообще сторонюсь всех этих отрядов специального назначения и борьбы с мировым терроризмом, поскольку, как ты верно отметила, игры – это не жизнь, и у меня нет ни малейшего желания отыгрывать ситуации, которые ежедневно показывают

по ТВ. Куда интереснее перенестись в неизведанную вселенную, все обитатели которой ходят на трех ногах и разговаривают носом, ритмично шмыгая.
Однако, Гульнара, вкусы у всех разные. Нам с тобой, положим, наплевать на аутентичность оружия и военной техники, а кто-то другой душу продаст за хороший симулятор подводной лодки. Да и сумасшедшие продажи Call of Duty 4 свидетельствуют о том, что тема терроризма интересна миллионам геймеров.

Здравствуй, любимый журнал! Услышал я как-то, что Call of Duty 4: Modern Warfare вышла, решил купить. Сам подумал: установлю и буду играть дня два-три. Установил, начал играть. Вообще, игра просто супер, однако есть одно «но». Call of Duty 4 (да и ее предшественницы в серии) – слишком коротка. Я прошел ее за четыре часа. Получается, стоимость развлечения на четыре часа составляет 680 рублей! Не дороговато ли?

Ваш читатель DEMON

А скажи, DEMON, неужели длинная, но посредственная игра доставила бы тебе больше удовольствия, чем короткая, но почти безупречная Call of Duty 4? Если честно, я не могу представить себе геймера-извращенца, который бы, рыдая над монитором, приговаривал: «Ох и гадость! Ну прямо играть невозможно! Зато уже 40 часов набегал, а этому кошмару конца и края не видно…»
Продолжительность игр сокращается – это факт. Если раньше разработчики старались сделать так, чтобы прохождение однопользовательской кампании занимало не меньше 15 часов, то теперь их вполне устраивают 8–12 часов. Оно и понятно: согласно исследованиям, возраст среднестатистического американского геймера составляет 33 года. Он обременен семьей, работой, двумя любовницами и проблемами с кишечником – короче, не в состоянии тратить 20 часов на игру. Но это вовсе не означает, что ему не хочется пройти до конца купленную новинку. Еще как хочется! И коротенькая Call of Duty 4 – оптимальный выбор для занятого мужчины. Разумеется, все вышесказанное прекрасно известно разработчикам и издателям. Поэтому те осознанно сокращают время прохождения, делая игры короче, но насыщеннее запоминающимися событиями и вау-моментами. Не удивлюсь, если лет через пять продолжительность большинства шутеров и экшенов будет составлять 6–8 часов. Но и не расстроюсь, поскольку у самого семья, работа и запланированная операция по удалению грыжи.
Кстати, DEMON, что-то нехорошее творится в твоем городе с ценами на игры. 680 рублей за Call of Duty 4 – это бессовестная обдираловка! Как говорится, меняй туроператора. Например, начни делать покупки в интернет-магазинах.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ». В декабрьском номере вы опубликовали обзор сайтов для читеров. На www.gamewinners.com высветилось объявление о том, что я являюсь 10-тысячным посетителем и выиграл денежную премию. Дальше предлагалось ввести свои личные данные на английском языке, что я и сделал. Подскажите, это очередной лохотрон?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Предупреждали же – сайт для читеров. Вот тебя, мил человек, и обманули! Теперь злодеи разорят твою семью и лишат квартиры. В будущем, прежде чем делиться с интернетом персональными данными, хорошенько подумай и наведи справки об акции, в которой ты якобы победил.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Уважаемая редакция, вы сильно завышаете системные требования игр! Демка Hellgate: London пошла на максимальных настройках на компе, который устарел пару лет назад (видеокарта Nvidia GeForce 5600, а процессор – четвертый «Пентиум»). Пожалуйста, указывайте правильные требования к системе, а то придется напрасно ставить минимальные настройки.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Обычно в журнале пишутся те системные требования, которые официально рекомендованы разработчиком. Учитывается, конечно, и то «железо», на котором играл автор нашей рецензии. Предсказать, пойдет ли новая игра на компьютере двухлетней давности, довольно проблематично, поэтому мы не рискуем.

Идеальный мир
с Олегом Хажинским

РОК-Н-РОЛЛ ЖИВ

ГНАТЬ, ДЕРЖАТЬ, ВЕРТЕТЬ, ОБИДЕТЬ, ВИДЕТЬ, СЛЫШАТЬ, НЕНАВИДЕТЬ...

Рок-музыкантом мне уже не стать – пришло время признать это со всей очевидностью. У меня нет музыкального слуха, харизматичной внешности, голоса и волос на голове. Но это неважно. Я беру в руки пластиковый предмет, напоминающий электрогитару, выкручиваю ручку громкости на усилителе, глубокомысленно выпячиваю нижнюю челюсть и начинаю качать головой в такт первым аккордам «Sabotage» Beasty Boys. Адреналиновые мурашки предательски взбираются по позвоночнику. Шоу тайм! Я сошел с ума? Нет, просто теперь у меня есть Guitar Hero.

Guitar Hero давно уже не новость – но долгое время игра была доступна только владельцам игровых приставок. Самая свежая версия, Guitar Hero 3: Legends Of Rock, наконец портирована на PC и вполне официально продается в России вместе с играми для PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360 и Wii. Самое главное в ней не диск и даже не коробка с инструкцией, а рекордных размеров игровой контроллер, повторяющий форму культовой электрогитары Gibson Les Paul (на ней играли Джимми Пейдж, Нейл Янг и Эрик Клэптон). Гитара, хотя меньше и легче настоящей, копирует все ее основные элементы – здесь можно найти лады, обозначенные разноцветными кнопками, «струну» (да, всего одну вместо шести) и рычаг-«качалку», с помощью которого следует эффектно «тянуть» ноты во время исполнения пронзительных соло.

Выражаясь сухим языком милицейского протокола, суть игры состоит в «своевременном нажатии комбинаций цветных кнопок на игровом контроллере с одновременным ударом по "струне"». Говоря человеческим языком, игра позволяет миллионам простых людей почувствовать то, что по силам лишь единицам, – например, сыграть соло за Стива Рея Вогана в Pride and Joy или гитарную партию в Black Magic Woman за великого Карлоса Сантану. Вся фишка, разумеется, в гитаре – есть в этом инструменте, пускай даже детской пластиковой копии, неистребимая сила. В принципе играть в Guitar Hero можно даже на клавиатуре, примотав к ней проволокой рукоятку от швабры, но это, согласись, полная клиника. Уметь играть на инструменте для успеха в Guitar Hero – не обязательно и, может быть, даже вредно. Игра требует чувства ритма, умения отключать голову и некоторого артистизма: как правило, второе и третье появляется уже через час практики. Это как петь в душе – сначала стесняешься, а потом...

Уже через 10 минут освоения концентрация рок-н-ролла в отдельно взятой квартире опасно возрастает. Или, как сказал бы лидер группы «Коррозия металла», начинается натуральный трэш и угар. Домочадцы, как зомби, собираются кругом и топают в такт ногами, непроизвольно аплодируя удачно сыгранным соло. Соседи в полном восторге бьются головами о водопроводные трубы. Приятели, с которыми 100 лет не виделся, как-то сами собой материализуются в квартире вместе с ящиком пива и начинают вырывать друг у друга гитару. К счастью, можно подключить два «инструмента» и играть вместе в режиме «групповой карьеры», распределив роли лид- и бас-гитариста, или, что не менее азартно, друг против друга в режиме «дуэли». Появление в репертуаре с детства любимых песен вроде «One» Metallica или чего-нибудь из репертуара Smashing Pumpkins, Pearl Jam или Guns N' Roses вызывает рев восторга. Наутро боль в мышцах и странное ощущение в левой руке – кажется, за ночь на ней вырос еще один палец. Кто бы знал, что работа рок-гитариста – это тяжелый физический труд?

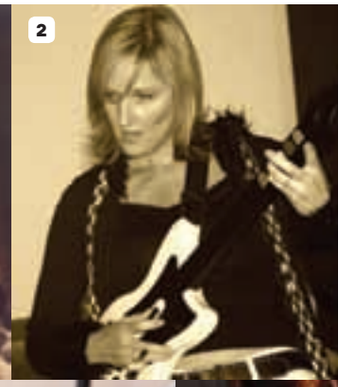
«НАСТОЯЩИЙ ГИТАРИСТ НЕ ИГРАЕТ НА ДИВАНЕ»

Нажимать на разноцветные кнопки в такт музыке придумали японцы (в Азии ритмические или музыкальные игры – это почти «мейнстрим»), они же первыми создали игровой джойстик в форме гитары, однако Guitar Hero – от и до made in USA. Идея создать для американского рынка игру наподобие Guitar Freaks с гитарами, похожими на... эээ... гитары, и саундтреком, от которого уши не заворачивались бы в трубку на десятой секунде (J-pop должен умереть!), принадлежала небольшой компании RedOctane, которая в основном занималась, стыдно сказать, производством ковриков для богопротивной Dance Dance Revolution. Разработать такую игру RedOctane предложили парням из Harmonix – и это был очень правильный выбор. К тому моменту отцы-основатели Harmonix, выпускники MIT и музыканты Алекс Ригопулос (Alex Rigopulos), барабанщик, и Иран Игози (Eran Egozy), кларнетист, уже почти десять лет пытались заработать себе имя на рынке музыкальных игр. Их первый проект для PC с сокрушительным названием The Axe: Titans of Classic Rock провалился – игру, в которой музыку надо было создавать вращением джойстика от авиасимуляторов, так никто и не купил. Затем они выпустили FreQuency (2001) и Amplitude (2003) для PlayStation 2 – замечательные музыкальные игры, которые получили высокие оценки в прессе и собрали множество наград, но расходились очень посредственно. От отчаяния кларнетист и барабанщик продались в рабство Konami и в течение 2003–2004 годов клепали дополнения для Karaoke Revolution – жить можно, но какая скука!

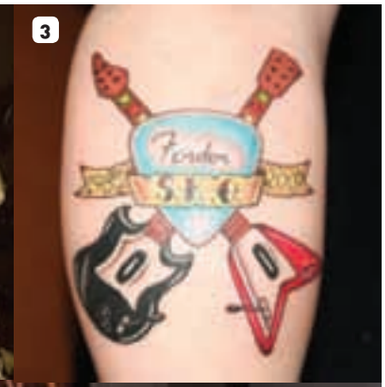
Поначалу в Harmonix отнеслись к затее RedOctane с подозрением. Никому не известный производитель аксессуаров для игровых приставок, без особого маркетингового бюджета – кто они такие вообще? Впрочем, друзья-музыканты решили рискнуть – ведь именно о таком проекте они мечтали, прогуливая пары в университете. В ноябре 2005-го первая игра из серии Guitar Hero была готова. Она продавалась в комплекте с пластиковой копией Gibson SG в три четверти от настоящего размера и стоила всего 70 долларов. Это была бомба. Первая партия «гитар» разлетелась в магазинах Best Buy за считаные дни. Всего в праздничный сезон было продано более 1.5 миллиона копий – никто не мог даже предположить такого успеха! Люди хватали Guitar Hero с прилавков и на следующий день возвращались в магазин за PlayStation 2 – они покупали приставку только ради этой игры, потому что ни одна веселая вечеринка в конце 2005 года не могла обойтись без Guitar Hero.

Разработчики выполнили работу на пять – 30 ковер-версий популярных рок-хитов были запи-

1
Звезды Guitar Hero собирают целые концертные залы.



2
«Качалка» позволяет тянуть ноты во время исполнения соло.



3
Наколка Guitar Hero? Почему бы и нет...

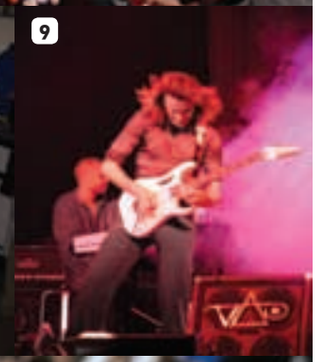
4
Сотрудников некоторых IT-компаний заставляют играть в Guitar Hero прямо в офисе не менее трех часов в день – согласно исследованиям ученых, это повышает усидчивость и способствует укреплению командного духа.

5
Вполне вероятно, поколение этого малыша уже не будет смотреть музыку по телевизору, а будет ИСПОЛНЯТЬ ее вместе с музыкантами.

6
Guitar Hero и Rock Band – короли новогодних вечеринок . И не только новогодних!

7
Rock Band запущен только в США – в Европе игра должна появиться только весной.

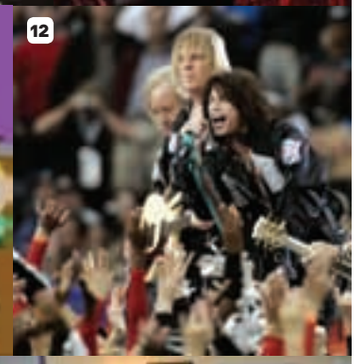
8
К счастью, игру можно приобрести отдельно и затем уже докупать для нее гитары, микрофоны и ударные установки – по мере уничтожения.



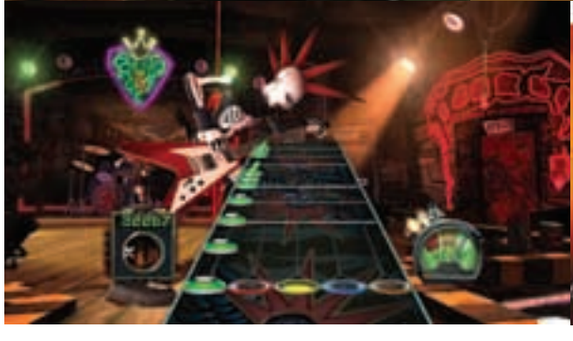
9
Разве мог Стиви Вай подумать, что его блестящие соло скоро сможет повторить каждый ребенок?

10
Члены британской группы The Automatic разминаются в своем вагончике перед очередным концертом.

11
Кайл и Стен взяли в руки джойстики из Guitar Hero аккурат через десять дней после выпуска Guitar Hero 3 в Америке.



12
Группа Aerosmith привлечена к созданию Guitar Hero 4. На фотографии запечатлен один из рабочих моментов.



саны, сведены и выстроены в идеальном порядке. Саундтрек открывался программным «I Love Rock 'n' Roll» Joan Jett и группы The Blackhearts, который на уровне Easy мог сыграть любой «чайник», и заканчивался сверхтехничным, пальцедробительным Bark at the Moon Оззи Озборна – до сих пор лишь несколько уникумов в мире способны сыграть эту композицию на уровне Expert. Дело было сделано: сначала Америка, а затем и Европа прочно подсели на Guitar Hero... RedOctane была молниеносно приобретена Activision за 99.9 миллиона долларов. Harmonix успела выпустить для RedOctane еще две игры: Guitar Hero 2 (2006), которая удвоила результаты продаж первой части, и Guitar Hero Encore: Rocks the 80s (2007), после чего были куплены MTV. Для чего? Об этом чуть позже...

«ЕСЛИ ВЫ СЛЫШИТЕ ЖАЛОБЫ СОСЕДЕЙ – ВЫ ИГРАЕТЕ НЕДОСТАТОЧНО ГРОМКО»

Спустя несколько лет после появления Guitar Hero стало понятно, что это не просто популярная видеоигра – мы имеем дело с культурным феноменом, который проявляет себя самым неожиданным образом. Специализированная игровая пресса в удивлении стоит у стенки, наблюдая, как журналисты из серьезных бизнес-изданий и глянцевых журналов разбирают Guitar Hero на запчасти для своих публикаций. Wired дал Guitar Hero 11 из 10, потому что «11, несомненно, громче, чем 10». Создатели «Южного парка» посвятили Guitar Hero целую серию (Guitar Queer-o, премьера 7 ноября 2007 года) – ранее этой чести удостаивались World of Warcraft, Nintendo Wii и PSP. Чуть раньше Guitar Hero успела засветиться в Metalocalypse и популярных американских сериалах.

Питчер Detroit Tigers Джоэл Зумая (Joel Zumaya) пропустил три игры из-за травмы кисти, которую получил в результате безумных «запилов» в Guitar Hero. Лид-гитарист группы Barenaked Ladies Эд Робертсон (Ed Robertson) признался в интервью The New York Times, что уделяет исполнению соло Free Bird в Guitar Hero столько времени, что едва в состоянии исполнить его по-настоящему на сцене! В Америке и Европе соревнования по Guitar Hero стали непременной частью музыкальных фестивалей, например Family Values Tour, организованному группой Korn.

Сюрпризом для индустрии стал рост продаж в сегменте рок-музыки – фанаты Guitar Hero неожиданно открыли для себя давно забытые легенды 60-х и 70-х и принялись со страшной силой скупать их на iTunes и CD. Дошло до того, что перед выпуском третьей части Activision совместно с iTunes подготовила более 1300 композиций под названием Guitar Hero Essentials (www.itunes.com/guitarhero). Среди сборников можно найти, например, «Убийственные гитарные соло» или «Гитарные гимны 80-х». Продажи очередного альбома группы DragonForce, о чью композицию Through the Fire and Flames игроки Guitar Hero 3 сломали немало пластиковых гитар, выросли на 126 процентов после релиза игры. Участники группы Sex Pistols перезаписали Anarchy in the U.K. специально для Guitar Hero 3 – разработчикам не удалось найти оригинальную запись 1977 года в нормальном качестве. И если три года назад менеджерам по лицензированию RedOctane приходилось гоняться за правообладателями, вымаливая у них разрешение включить в саундтрек ту или иную композицию, то теперь музыкальные компании и отдельные группы околачивают пороги Activision – ведь по меркам звукозаписывающей индустрии каждая игра становится мультиплатиновым изданием!

Еще один неожиданный эффект – рост интереса к гитаре как музыкальному инструменту. Gibson не зря ставит на коробку свой логотип – поиграв на гитаре понарошку, многие начинают заниматься музыкой более серьезно. В американскую прессу попала история о восьмилетнем Бене Эберле (Ben Eberle), который добился в Guitar Hero феноменальных результатов (его видео можно найти на youtube.com) и так увлекся музыкой, что стал заниматься с преподавателем настоящей гитарой. Учитель отмечает отличное чувство ритма и гибкость пальцев своего ученика – первую песню на электрогитаре (разумеется, это была «Iron Man» Black Sabbath) пацан разучил в три раза быстрее остальных учеников своего возраста.

И все же среди более чем 14-милионной армии владельцев Guitar Hero вряд ли обнаружится второй Стиви Вай или Джимми Хендрикс. «Большинство людей, которые начинали осваивать гитару, бросали это занятие через несколько месяцев, – утверждает Алекс Ригопулос, управляющий директор Harmonix. – Лично я на изучение соло из Bark at the Moon (Ozzy Osbourne) потрачу не меньше пяти лет – и даже тогда не буду способен сыграть его правильно. А вот отдать две-три недели на освоение этого же соло в Guitar Hero мне вполне по силам – и я действительно буду чувствовать, что играю его самостоятельно».

Стоит ли винить людей в том, что они любят музыку и хотят расслабиться после тяжелого дня? В последние годы по обе стороны Атлантики все большую популярность приобретают Guitar Hero Nights в барах и ночных клубах. Платишь 10 евро, получаешь в распоряжение игровую приставку с гитарой на целый час – комплект можно дополнить лохматым париком, шлемом викинга с рогами или кожаной курткой с заклепками и выйти на сцену: в отличие от караоке ты не испортишь людям настроение чудовищным пьяным фальцетом, а если выиграешь турнир – получишь в подарок настоящую гитару или денежный приз. Новая забава пришлась по нраву посетителям: владелец одного из питейных заведений в Нью-Йорке утверждает, что в такие дни его бар утраивает свою выручку – на вечера Guitar Hero приходят «постоянные исполнители» с командой болельщиков. «Это идеальное развлечение – игра для таких, как я, кто не умеет играть на гитаре, но всегда мечтал это делать», – уверяет один из завсегдатаев бара, 30-летний брокер из Манхеттена. «Мы даже представить не могли, что наша игра окажется настолько популярной в барах, – удивляется Грег ЛоПикколо (Greg LoPiccolo), вице-президент по разработке Harmonix. – Но раз уж так произошло – это просто замечательно!»

«ПЕРЕД ТЕМ КАК ПРЫГАТЬ СО СЦЕНЫ, УБЕДИТЕСЬ, ЧТО В ЗАЛЕ ОСТАЛИСЬ СЛУШАТЕЛИ»

Harmonix и RedOctane уже давно не вместе – разработчики музыкальных игр, которые добились и мирового признания, и богатства, теперь трудятся в недрах музыкального гиганта MTV. Их новый проект – Rock Band – вышел в США в конце прошлого года для PlayStation 2, PlayStation 3 и Xbox 360. Версия для Wii уже анонсирована, а вот про PC пока, к большому сожалению, ничего не слышно. Принципиальное отличие Rock Band от Guitar Hero – наличие в комплекте, помимо копии гитары Fender Stratocaster, микрофона и приличных размеров барабанной установки. С помощью Rock Band гостиная комната превращается в зону боевых действий – в игре могут принять участие до четырех человек одновременно: солист, два гитариста (лид и бас) и барабанщик! Такого размаха индустрия музыкальных игр еще не видела – по информации «The Business» KCRW.com, разработка обошлась в умопомрачительные 200 миллионов долларов (при том, что первая серия Guitar Hero стоила RedOctane что-то около 1 миллиона долларов). MTV не успевает штамповать пластиковые музыкальные инструменты – на 31 января 2008 года в Штатах было продано около 1.5 миллиона копий игры (базовый набор стоит в США 169.99 доллара), а впереди еще запуск в Европе...

Долгое время на рынке «симуляторов бога гитары» вообще не было никакой конкуренции, поэтому, не сомневаюсь, битва между Rock Band и Guitar Hero будет весьма захватывающей и в конце концов пойдет жанру на пользу. Activision не собирается сдавать позиции без боя – компания получила патенты на названия Guitar Villain, Drum Villain, Keyboard Hero, Drum Hero и Band Hero. Не нужно быть ясновидцем, чтобы понять: в ближайшее время Guitar Hero можно будет «дополнить» новыми инструментами. По неподтвержденным данным, две новые игры из серии Guitar Hero появятся в продаже весной – летом 2008 года. Известно, что к созданию Guitar Hero 4 привлечена группа Aerosmith.

Итак, вокруг чего сыр-бор? Ради чего MTV вкладывать огромные деньги в игру, чья прабабка еще пять лет назад не вылезала из гетто японских игровых автоматов? Есть одна версия.

И Guitar Hero, и Rock Band позволяют загружать новые песни через интернет – за деньги, разумеется. Количество покупок уже измеряется сотнями тысяч – скоро их будут миллионы. Только полный зануда и жмот откажется заплатить два бакса за возможность СЫГРАТЬ трек любимой группы. Когда-то давным-давно MTV приучила людей «смотреть музыку» – и это была настоящая революция! Сегодня MTV переживает не лучшие времена – теряет аудиторию. В эпоху победившего интернета сидеть на диване и тупо смотреть телевизор, просаживая деньги на «мобильном лохотроне», никто не станет – ведь любой клип любой группы можно скачать в сети и смотреть то, что нравится лично тебе, а не усредненному зрителю. Продажи музыки на традиционных носителях чувствуют себя не лучше – люди больше не хотят платить звукозаписывающим компаниям огромные деньги, чтобы купить альбом на CD ради одной-единственной песни, которая им нравится. Телевидение и CD безнадежно устарели. Чтобы выжить, нужно придумывать новые формы... потребления музыки.

Сначала мы ее просто слушали. Потом смотрели. Пришло время играть! «Музыкальный инструмент перепрограммирует вас, – уверен Ригопулос. – Узнав о новом альбоме The Killers, вы захотите ПОЧУВСТВОВАТЬ эту музыку как исполнитель. Лет через пять это будет совершенно нормально». Игры вроде Rock Band и Guitar Hero вполне могут запустить эволюцию музыкальной индустрии на новый виток, и MTV, разумеется, не хочет остаться в стороне. Революция? По крайней мере в это хочется верить. Верить так, как верят парни парни из Gibson, которые на всех парах мчатся в будущее, агрессивно внедряя компьютерные технологии в свои инструменты – все эти «подсвечивающиеся лады» и «самонастраивающиеся гитары» не более чем попытка повернуть время вспять. Ведь если рок-н-ролл действительно умрет, люди перестанут покупать электрогитары. PG

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
- по факсу **8 (495) 780-88-24;**
- по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

_____

_____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (код) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Круги на полях
с Сергеем Думаковым

ПРИВЕТ, ОРУЖИЕ

Лучший российский шутер 2007 года по замечательной всемирной традиции увидел свет перед новогодними праздниками и… возможно, не привлек твоего внимания. А все потому, что в свободную продажу он не поступил: его абсолютно безвозмездно можно скачать из интернета. Речь идет о Paranoia – самой, наверное, качественной модификации Half-Life на сегодняшний день. Цитируем официальный сайт: «PARANOIA – некоммерческий проект, созданный группой энтузиастов. Это наша игра, которая базируется на движке Half-Life (GoldSrc engine) и распространяется совершенно бесплатно. Чтобы поиграть в PARANOIA, вам нужно иметь копию игры Half-Life или клиент Counter-Strike 1.6». Скажешь, подобных анонсов тысячи? Разумеется, тысячи, все так. Но за неказистой презентацией кроется настоящее сокровище.

Несмотря на слова «некоммерческий» и «бесплатно», Paranoia представляет собой очень профессиональный и сбалансированный проект. Три часа игрового времени вмещают забавный сюжет, десятки живых действующих лиц и удивительно мощную атмосферу, которая больше всего напоминает S.T.A.L.K.E.R. (за вычетом амбиций). Действие игры разворачивается в России – и такого покадрового воссоздания наших с тобой пядей и околотков мы, признаться, не видели со времен You Are Empty.

Все начинается в неназванной военной части, где расквартированы бойцы некоего спецподразделения. Игровое время можно с легкостью провести здесь, на территории типичного военного городка, – со стен на нас глядят такие знакомые агитплакаты, на фасадах зданий мозаикой выложены мужественные солдатские профили, а бритые худосочные пареньки в казармах поют под гитару вариацию на тему «Теперь я в армии». Встречные офицеры предлагают «обмыть с ними звездочку»; служивые жалуются, чистят картошку и зубрят устав; механики из-под грузовика ругают коленвалы и ищут «ключ на пятнадцать». Впечатляет, учитывая приличную озвучку реплик (хотя их запись не радует качеством)! «Группа энтузиастов» не теряет хватки и по ходу действия – с такой же дотошностью воспроизведены и спецназовская текучка (все эти зачистки и ситуации с заложниками), и будни засекреченных ученых, и фантасмагорическая лаборатория, где когда-то что-то пошло, естественно, не так. Безупречные (за небольшими досадными исключениями!) скриптовые лабиринты аккуратно ведут нас по всем закоулкам этой простой и не новой истории про неудачные генетические эксперименты, рядом гибнут напарники, холодный голос в наушнике призывает не паниковать… Здорово. Очень-очень хорошо!

Самый, наверное, шикарный эпизод игры создан как раз с мастерским умением держать интригу и впечатляющим режиссерским талантом. Мы пробираемся в катакомбы, на неимоверно секретный уровень. Вдруг выясняется, что один из наших как раз там, у входа, – он опережает главного героя, входит внутрь, ежеминутно докладывая об увиденном. И вот ты пробираешься по темным, гудящим и шуршащим коридорам, ощупывая пол слабым фонариком, и слышишь: «Я на месте… Я прохожу в какую-то комнату, здесь все в крови, двигаюсь дальше… Боже мой, два трупа, с ними что-то случилось… Здесь очень мрачно – что-то капает, и кажется, будто что-то стучит в стену… Иду дальше… Тут везде трупы… Что это? Стой!.. Буду стрелять!» Внезапно наступает тишина, и мы оказываемся как раз у входа, где полчаса назад стоял наш незримый собеседник. И, шаг за шагом пробираясь вперед, видим и кровавые стены, и изуродованные тела… И тот самый стук в стену – отчетливый и очень-очень нетерпеливый… В этот момент напряжение достигает максимума – разве подобное впечатление способен дать обычный любительский проект?

И все же главным образом удивляешься тому, что над Paranoia работали всего десять человек, учитывая результаты, достигнутые на десятилетней давности графическом движке. Они великолепны. Один из посетителей официального форума проекта даже удивился: как же так, а я думал, что вы это на Source… Выглядит модификация действительно шикарно – мы давно привыкли к тому, что пишут на задней части игровых боксов: фотореалистичные текстуры, продвинутая анимация… Но когда действительно чувствуешь эти шершавые стены, этот необычайный сочно-зеленый лес за забором, этот дождь на камуфляже – только тогда понимаешь смысл подобных слов. «Научный» зал – настоящий шедевр, от которого надолго впадаешь в ступор: круглая комната с очень высоким потолком, расписанная популярным в 80-е годы стилем сайенс-футуризм… Наши аплодисменты!

Впрочем, не стоит думать, что Paranoia идеальна. Разумеется, это не так: где-то недоработали моделлеры, где-то проседает система скриптов. Активная часть игры слишком мала, и все самое интересное заканчивается, не успев толком стартовать, – и заканчивается самым предсказуемым и банальным образом, а разговоры про международных террористов, что прикрывают представителей западных спецслужб, без улыбки слушать невозможно… Эти ошибки – и другие, менее значительные, но не менее обидные – присутствуют здесь в полном объеме. Но наши претензии мы предъявляем полноценной игре, и это означает, что Paranoia переросла рамки простой модификации. В игре видны все признаки крупного, сложившегося проекта – из которого при должных усилиях и вложениях получился бы великолепный шутер… Да он, собственно, и получился. В то, что это дебютная работа, невозможно поверить, настолько она хороша.

И последнее: пополнить ряды «параноиков» можно, пройдя по адресу paranoia.level-design.ru – здесь скачивают как саму игру, так и последние патчи к ней (разработчики прислушались к большинству отзывов и оперативно внесли в игру необходимые коррективы). Там же можно оставить свой комментарий и побеседовать с авторами Paranoia, которые легко и с удовольствием идут на контакт. Надеемся, что талант ребят будет замечен, они не останутся без внимания профессиональных студий и непременно порадуют нас новыми идеями и проектами. **PG**

РАДИО БЕЗ СЕНТИМЕНТОВ
MAXIMUM
103.7 FM
ЕСЛИ РАДИО – ТО МАКСИМУМ
Реклама. Лицензия МЕТР РВ №7243 02.06.2003

Анализируй это
с Борисом Соколовым

ВСЕОБЩАЯ АДД-ОНИЗАЦИЯ

Все чаще и чаще от разных людей приходится слышать одну и ту же мысль: «Надоела бесконечная вереница дополнений. Почему разработчики не придумают что-нибудь новое? Совсем оболенились!» Если всемогущий император игровой индустрии издаст указ о полном запрете «добавок», улучшится ли жизнь его подданных? Вряд ли.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА

На полках магазинов оседает все больше и больше различных дополнений. Ради интереса я пролистал 50 предыдущих выпусков журнала и выписал названия всех отрецензированных игр.

В 2004 году вышло 11 дополнений, в 2005-м – 15, в 2006-м – 22, а в прошлом – аж 26. Получается, что за четыре года темпы увеличились более чем в два раза. Эх, если бы ВВП России рос с такой же скоростью, к нам бы рванули экономисты со всего мира в надежде узнать рецепт экономического чуда.

Вопреки ожиданиям доля сериала The Sims оказалась не слишком большой – шесть штук, что составляет примерно 8 процентов. На втором месте закрепились представители славного семейства Total War – урожай из трех продуктов равняется 4 процентам. В общем, названия попадались разные. Так что винить какой-то один тайтл нельзя. Нет крена и в сторону единственного жанра. Тут тебе и стратегии (как в реальном времени, так и пошаговые), и шутеры (преимущественно с видом от первого лица), и RPG, есть даже автосимулятор (RACE: Caterham). Обделенными оказались лишь квесты.

Не дремлют и отечественные разработчики. С 2004 по 2006-й они стабильно выпускали по четыре добавки в год, в 2007-м наши стахановцы перевыполнили сложившуюся норму в два раза. На фоне вышедших в прошлом году 18 дополнений к иностранным играм восемь доморощенных продуктов все равно смотрятся скромно. Но так кажется только на первый взгляд. Достаточно взять две тетрадки (одну для отечественных, другую для западных игр) и разделить странички на две колонки. В первую вписывать названия сиквелов и новых продуктов, во вторую – дополнений. В конце тебе не придется заниматься точным подсчетом, даже беглого взгляда хватит, чтобы увидеть, насколько в России обожают делать «добавки».

КТО ВИНОВАТ?

Почему авторы не берутся за новые проекты, а возвращаются к старым? Современный рынок заставляет компании вкладывать деньги в хорошо раскрученные игры. Проще выделить «икс» рублей или долларов на создание сборника дополнительных миссий или сиквела и получить заранее прогнозируемый «игрек» прибыли, чем париться с продвижением на рынок нового продукта. Да, он может выстрелить и принести намного больше, чем давно известный, но уже всем порядком надоевший тайтл. Но нельзя исключать, что вместо запланированного «игрека» разработчики и издатели получат неизвестный математический знак под названием «и краткое», значение которого стремится к нулю. Так что авторами руководит отнюдь не лень, а вполне здравый расчет.

Итак, абстрактная компания решает не рисковать с новинкой. Возникает дилемма: браться ли за полноценное продолжение, или ограничиться дополнением? Может, стоит заняться и тем и другим? Выделить часть команды, которая в сжатые сроки смастерит с десяток дополнительных уровней и таким образом пополнит бюджет сиквела. Очень многое зависит от честности и амбициозности разработчиков. Довольно часто бывает так, что две студии не спешат переходить на новые графические технологии, а всего-навсего собираются сделать за 10–12 месяцев 15 новых миссий и восемь разновидностей врагов. Только одни позиционируют грядущее детище как обычный сборник дополнительных миссий, а вторые приписывают к названию римскую или арабскую циферку. При этом последняя игра будет стоить в западных магазинах на 10–20 долларов дороже, чем первая, хотя по качеству находится с ней примерно на одном и том же уровне.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Количество дополнений стремительно увеличивается – это факт. Самое главное, что растет и их качество, но не так быстро, как хотелось бы. Да, бывает, что некоторые нерадивые игроделы в погоне за легкими деньгами не заботятся о содержании, но большинство тщательно полируют свой продукт. Достаточно взглянуть на поставленные нашим журналом оценки. Чаще всего дополнения получали свои законные шестерки (с половинками и без) и семерки. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer – 7.5, Company of Heroes: Opposing Fronts и Supreme Commander: Forged Alliance – 8. Иногда попадались настоящие шедевры. Galactic Civilizations 2: Dark Avatar отхватила 8.5 и награду «Золотой кулер» в придачу, Sid Meier's Civilization 4: Beyond the Sword – 9 и звание «Игра месяца». Отдельного упоминания заслуживает Medieval 2: Total War – Kingdoms. Каждая из четырех одиночных кампаний оказалась чудо как хороша. А ведь The Creative Assembly могла бы выпускать их по отдельности с интервалом шесть месяцев, и мало кто осмелился бы сказать ей хоть что-то в упрек.

В общем, не стоит воспринимать слово «дополнение» отрицательно. Читай Правильный журнал, обращай внимание на наши оценки, покупай диски и удивляйся, насколько интересной может быть обычная «добавка». **PG**

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**
или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Nintendo Wii

9984 р.

PlayStation 2 Slim

5200 р.

Xbox 360 Elite

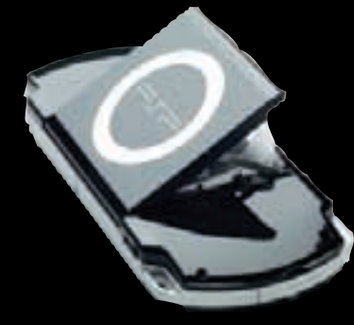
17680 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!

PlayStation 3 (40Gb)

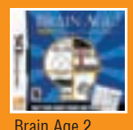
15990 р.



PSP Slim & Lite

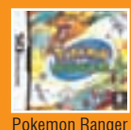
7280 р.

- Покупку можно оплатить электронными деньгами
- Возможность доставки в день заказа
- Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр



Brain Age 2

1300 р.



Pokemon Ranger

1430 р.

Call of Duty 4: Modern Warfare

1482 р.

Need for Speed Pro Street (русская версия)

2210 р.

Mass Effect (region free)

2080 р.

Eternal Sonata

1950 р.

Assassin's Creed

2210 р.

Warhammer 40,000: Squad Command

1300 р.

Final Fantasy Tactics: The War of The Lions (PAL)

1560 р.

Time Crisis 4 with Guncon 3

2990 р.

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (PAL)

2028 р.

Dragon Ball Z: Budokai 2

1300 р.

Final Fantasy XII

1560 р.

Dancing Stage Supernova

1170 р.

Resident Evil: The Umbrella Chronicles

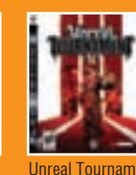
1820 р.

Super Mario Galaxy

1924 р.

Rock Band (US)

2132 р.



Unreal Tournament III (US)

2132 р.

КОНКУРС

ЛЕГЕНДЫ АЗЕРОТА

Ночь, улица, фонарь, «Макдоналдс». Две сгорбившиеся фигуры в черных балахонах копошатся на безлюдной улочке, нервно хихикая и судорожно раздирая когтистыми лапами красивую подарочную упаковку. Неподалеку, на залитом лунным светом тротуаре, распласталось обмякшее тело неизвестного бойца «Софт Клаба»...
– Я есть доволен, мы порадовать Мастера!
– Да, Мастер увидит добыча, не будет бить нас... Фрррргх, чую чужак, за мной!
...Час спустя, редакция «РС ИГР», те же две сгорбившиеся фигуры на аудиенции у главреда.
«Я же говорил вам, идиотам, достать шайбу и клюшку! А вы приперли майку и коробку. Какого черта?!» – когда Александр Трифонов гневается, это страшнее атомной войны. «Хотя стойте... их тут, оказывается, много. Так уж и быть, живите до дедлайна, но чтоб сегодня же придумали конкурс и поскорее сбагрили все эти улики на призы! Это уже пятый пиарщик за месяц, что ж вы за нехристи такие?!»
Фигуры синхронно отступили в сторону, опустили капюшоны и уселись за свои рабочие места. У Александра Каныгина и Андрея Теодоровича выдалась нелегкая ночка...
История вымышлена, любые совпадения случайны. Просто мы так и не смогли придумать более подходящего повода для розыгрыша пяти маек с символикой World of Warcraft и пяти бэттлчестов – сборников, включающих в себя оригинальную WoW и дополнение Burning Crusade. Но эти артефакты достанутся лишь истинным героям, которые обладают Древним Знанием и смогут применить его для решения трех вопросов по вселенной «Варкрафта». Итак:

1. Кто, помимо Blizzard, разрабатывал Warcraft Adventures: Lord of the Clans – рисованную адвенчуру, так и не увидевшую свет?
А) LucasArts
Б) Sierra
В) Animation Magic
Г) ValuSoft

2. На какие языки переведена World of Warcraft?
А) Английский, испанский, французский, немецкий
Б) Английский, испанский, французский, немецкий, русский
В) Английский, испанский, французский, немецкий, итальянский
Г) Английский, испанский, французский, албанский

3. Warcraft 2000: Nuclear Epidemic – это:
А) Официальное дополнение к Warcraft: Orcs & Humans
Б) Официальное дополнение к Warcraft 2: Tides of Darkness
В) Популярный мультиплеерный мод для Warcraft: Tides of Darkness
Г) Неофициальный ремейк Warcraft 2: Tides of Darkness, созданный разработчиками S.T.A.L.K.E.R.

4. Какой особый класс появится в дополнении World of Warcraft: Wrath of the Lich King?
А) Deathknight
Б) Warmaster
В) Monk
Г) Barbarian

5. Назови «фирменную» фразу орочьих пеонов:
А) Tug-tug
Б) Zug-zug
В) Bug-bug
Г) Duck-duck

ПРИЗЫ

Первые пять победителей получат сборник Battle Chest, еще пятеро – по классной футболке с логотипами Орды или Альянса.
Призы предоставлены компанией Софт Клаб.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте wow@pc-games.ru, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» (укажите на конверте: «Легенды Азерота»).
Внимание! Конкурс продлится до 1 апреля 2008 года включительно.

Собери свою мечту...

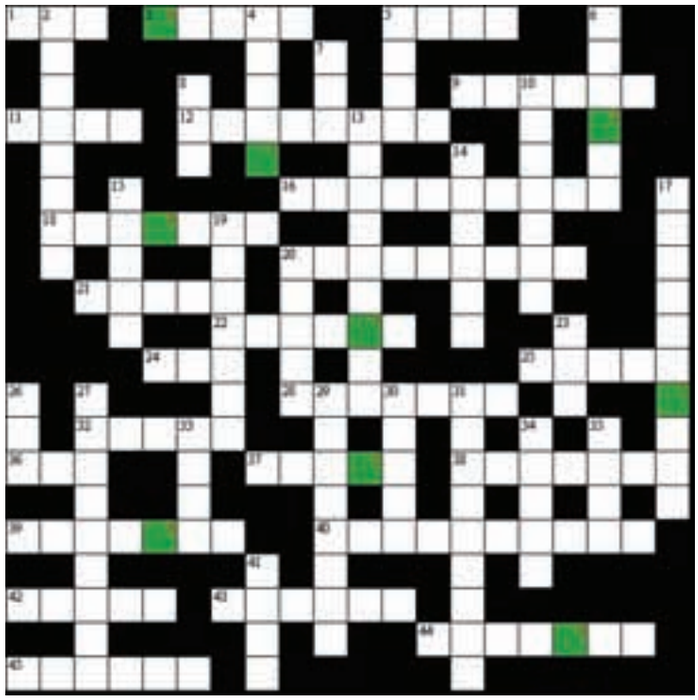
MAXI tuning RUSSIAN EDITION

В продаже с 6 февраля

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд составлен полностью на английском языке.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Зарубежный издатель. Также эта фирма знаменита тем, что занимается производством различных носителей информации.
3. На первый взгляд довольно простенькая технология, но без нее не получится создать по-настоящему навороченный современный сайт.
5. Самое первое оружие в The Suffering.
9. Имя главного героя игры из предыдущего вопроса.
11. Оригинальная action/adventure 1998 года от VIS Interactive об очередной экспансии на Землю злобных инопланетян. Фишка в том, что нам предстоит сыграть за иноземных интервентов и охотиться на homo sapiens.
12. Предпоследняя игра французкого дизайнера Бенуа Сокаля. Нам обещали прорыв в жанре adventure, а на деле получился довольно посредственный квест.
16. Замечательная action/racing 1999 года от Activision о кровавых разборках дорожных банд в штате Невада.
18. Этот экшен обещал стать настоящей революцией в жанре. Кроме того, это единственная игра, действие которой разворачивается в окрестностях печально известного города Чернобыль. Результат не разочаровал, правда, уж больно долго игра находилась в разработке...
20. Симулятор бога от Funatics о викингах. Не все знают, что данное творение – прямое продолжение Cultures 2.
21. Бессменный символ японского игрового гиганта Sega.
22. Разработчики великолепной action/RPG Divine Divinity и средненькой Beyond Divinity.
24. Эту шпионку-полукровку можно встретить во всех трех частях Resident Evil.
25. В аркадных рейсингах так называется кнопка, которая включает мгновенное ускорение транспортного средства.
28. Единственный в мире симулятор скалолаза от Zono Interactive.
32. Myst 3: *****.
36. Самый дорогой вариант комплектации игры.
37. В свое время на этот экшен возлагали огромные надежды и даже называли «нашим ответом Doom 3». Но после его релиза сразу стало ясно, что третьему «Думу» ровным счетом ничего не грозит...
38. Одно из умений наших подопечных в Singles: Flirt Up Your Life!
39. В Counter-Strike их существует аж три типа.
40. Неоднозначный сериал симуляторов рыбалки/охоты на динозавров и прочих вымерших животных от украинской студии Action Forms.
42. The ***** – неплохой survival horror по одному очень известному фильму ужасов и гораздо менее известной фантастической книжке: в Антарктиде под толстым слоем льда обнаруживается НЛО, а дальше начинается большой тарам-пам-пам.
43. Главный герой дополнения к первой Half Life – Blue Shift.
44. На организацию Third ******* трудится лучший спецагент мира – Сэм Фишер.
45. Создатели Far Cry.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Эту очень прожорливую и глупую рыбу придумал Том Холл и поместил в качестве прикола в одну из частей Commander Keen. Позже у id Software стало традицией прятать рыбешку во всех своих играх – фирменное «пасхальное яйцо».
4. Без этого классического рыцарского оружия практически невозможно представить любого паладина.
5. Однозначно самая популярная игра от Maxis.
6. На этом движке сделана Half-Life 2.
7. Популярный мод для Half-Life о Второй мировой войне (аббревиатура).
8. Эта характеристика показывает количество выдаваемых игрой кадров в секунду. Очень полезная вещь для различных бенчмарков и тестов видеокарт.
10. Имя главной сценаристки диалогов для Beyond Divinity. Подсказка: девушка имеет «прямое отношение» к создателю вселенной Discworld Терри Пратчетту.
13. Основная «панель инструментов» в любой стратегии или RPG. Чем она проще и удобнее, тем, разумеется, лучше.
14. Во многих RPG этим словом обзываются убежища нечисти.
15. Самая высокая ступень политической карьеры в The Sims.
17. Очаровательная RPG 2001 года от немецкой студии Sunflower Interactive об извечном противостоянии магии и технологии.
19. Хит от Starbreeze Studios. Интересен своей нестандартностью: в игре присутствуют две противоборствующие стороны (добро и зло), есть классы персонажей и даже деньги для покупки оружия, зелий и амуниции... а вот мультиплеера нет! Все эти прелести доступны лишь в одиночном режиме.
20. Раса в Age Of Mythology.
23. Один из самых дорогих наемников в культовой тактической стратегии Jagged Alliance 2. Но он того стоит.
26. В Need for Speed: Underground есть именная машина этого известного музыканта (играет в стиле industrial metal).
27. Характеристика персонажа в Diablo.
29. Один из лучших тактических шутеров о Вьетнаме от компании Pterodon.
30. Интерфейс любого flight simulator не обходится без данного прибора.
31. Гениальный как в плане концепции, так и в плане исполнения экшен 2000 года от Shiny Interactive.
33. Где работает главный герой True Crime Ник Кэнг (аббревиатура)?
34. Лучшая RPG 2003 года (по мнению большинства авторитетных изданий) – аббревиатура. Подсказка: ее действие разворачивается во вселенной «Звездных войн».
35. С этим оружием мы начинаем свои злодеяния в одной из самых «бандитских» игр на PC – Kingpin.
41. Имя главной героини шпионского сериала No One Lives Forever.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_50@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).

Внимание! Конкурс продлится до 1 апреля 2008 года включительно.

НОВЫЙ ХАКЕР В ПРОДАЖЕ С 20 ФЕВРАЛЯ

ИТОГИ КОНКУРСА

MEGA-BESTSHOT №1
ДО СЕДЫХ ВОЛОС

Каждый месяц, подводя итоги очередного конкурса, мы все больше и больше убеждаемся в безграничной коварности собственных читателей. В условиях январского «бестшота» редакция «РС ИГР» коротко и ясно попросила сделать Самый Страшный Скриншот. Настолько страшный, что, даже если бы на него ненароком взглянул хладнокровный Хитмэн, его лысина моментально приобрела бы серебристый оттенок. Думали, что после русских эротических квестов нас уже ничем не проймешь... Мы были готовы увидеть адскую феерию из невыносимых кошмаров и животного ужаса, квинтэссенцию вселенского зла и беспросветного страха! Ох, если бы тогда мы, наивные мальчики и девочки, хотя бы на секунду задумались, что среди наших читателей могут оказаться сущие дьяволы во плоти, которые дадут 100 очков вперед любому Ктулху или Диабло!.. Ибо нет зрелища ужаснее, нежели современная игра, запущенная на компе пятилетней давности. Но это – удар ниже пояса и вообще чистой воды чит. Нельзя же в самом деле так людей пугать. Посему приз достается АРТЕМУ ЖЕЛТЯКОВУ – его очаровашка из Jericho способен если не до инфаркта довести, то уж точно отбить аппетит на весь день.

ПРИЗ

PowerColor HD 2400 PRO (256Mb)

32 страницы о EURO2008

ЕВРО - 2008
ВМЕСТЕ С ЖУРНАЛОМ

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

WWW.TOTALFOOTBALL.RU

TotalFootball

ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №49

Как обычно, наиболее эрудированные читатели «РС ИГР» сумели полностью разгадать призовой кроссворд. Похвально, но, судя по количеству писем, раньше этот конкурс вызывал у вас меньше трудностей. Трехмесячной подпиской на Правильный одаривается КЛАВДИЙ ШАНЦЫН (город не указан). Игры от «1С» достаются ДМИТРИЮ ГРИНЕВИЧУ (Санкт-Петербург) и нашему постоянному читателю ЕВГЕНИЮ КАРАБУТУ (Москва), который не пропускает ни одного конкурса.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
2 COACH
5 ARMY
9 AGP
12 EXE
14 ACTIVISION
16 ACCOUNT
20 ATARI
21 NERVE
23 CAURI
24 INDIRECT
25 ARABALD
29 CHINA
31 AK
34 CLAIRE
36 TRIADS
37 SAM
38 MANSON
40 NCSOFT
43 ASTRO
44 SAX
45 BOLL
48 CCR
49 SLAVER
50 ROOKE
51 EUROCUP
52 GORO

ПО ВЕРТИКАЛИ:
1 CAP
3 CHAIN
4 SPELL
6 YAKUZA
7 GDI
8 XEN
10 PATRICIAN
11 JIM
13 GAMEBRYO
15 TORTUGA
17 CLANCY
18 DRUID
19 JOURNALISTS
21 NUKA
22 PCF
26 RATE
27 BARTON
28 LEGION
30 MFS
32 SCOUT
33 GEM
35 ARMOR
39 SABRE
41 CORVUS
42 ORCS
43 AKIRA
46 CRYO
47 TOM

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО:
BATTLEFRONT

Реклама

Новый поиск в Интернете!

www.gogo.ru

ИТОГИ КОНКУРСА

МОДДИНГ-КОНКУРС №1
ОСТОРОЖНО, КАБЕЛЬ!

Победители моддинг-конкурса #1 «Осторожно, кабель!», объявленного в декабрьском номере «РС ИГР» (#12 2007)

Первое место: **АЛЕКСАНДР ЧЕСНОКОВ, п. Цементный**

За идеальный порядок внутри системного блока, красивую подсветку и грамотную компоновку элементов Александру достается геймерская мышка Logitech G5. Молодец!

Второе место: **МАРАТ ЯХИН**

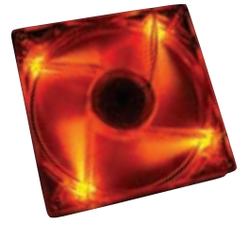
Марат получит кулер для видеокарты Zalman VF1000 LED, если ответит на письмо в почтовом ящике, ибо других контактов г-н Яхин нам не оставил.

Третье место: **ТИМУР ЗАРИПОВ, г. Октябрьский, Республика Беларусь**

За третье место в нашем конкурсе полагается геймерский алюминиевый коврик Cybersnipa Aluminium Mouse Pad. Тимур смог бы достичь большего, пришли он фотографию системного блока в хорошем разрешении, ибо картинки 320x240 точек можно разглядеть разве что под микроскопом.

Поощрительные призы получат:
Виктор Тай
Юрий Белозёров
Александр Витко
Роман Новиков
Участник с ником «Chit»
Евгений Витко
Наташа Гайдук
Алексей Митин
Участник с ником «Gosu Pro.gamer»
Стас Фульга

Как и было обещано, первая десятка участников нашего конкурса получает кулер с красной подсветкой.



ТЫ собираешь DVD?

Измерь свою коллекцию!

Участвуй в фотоконкурсе журнала DVDXPERT

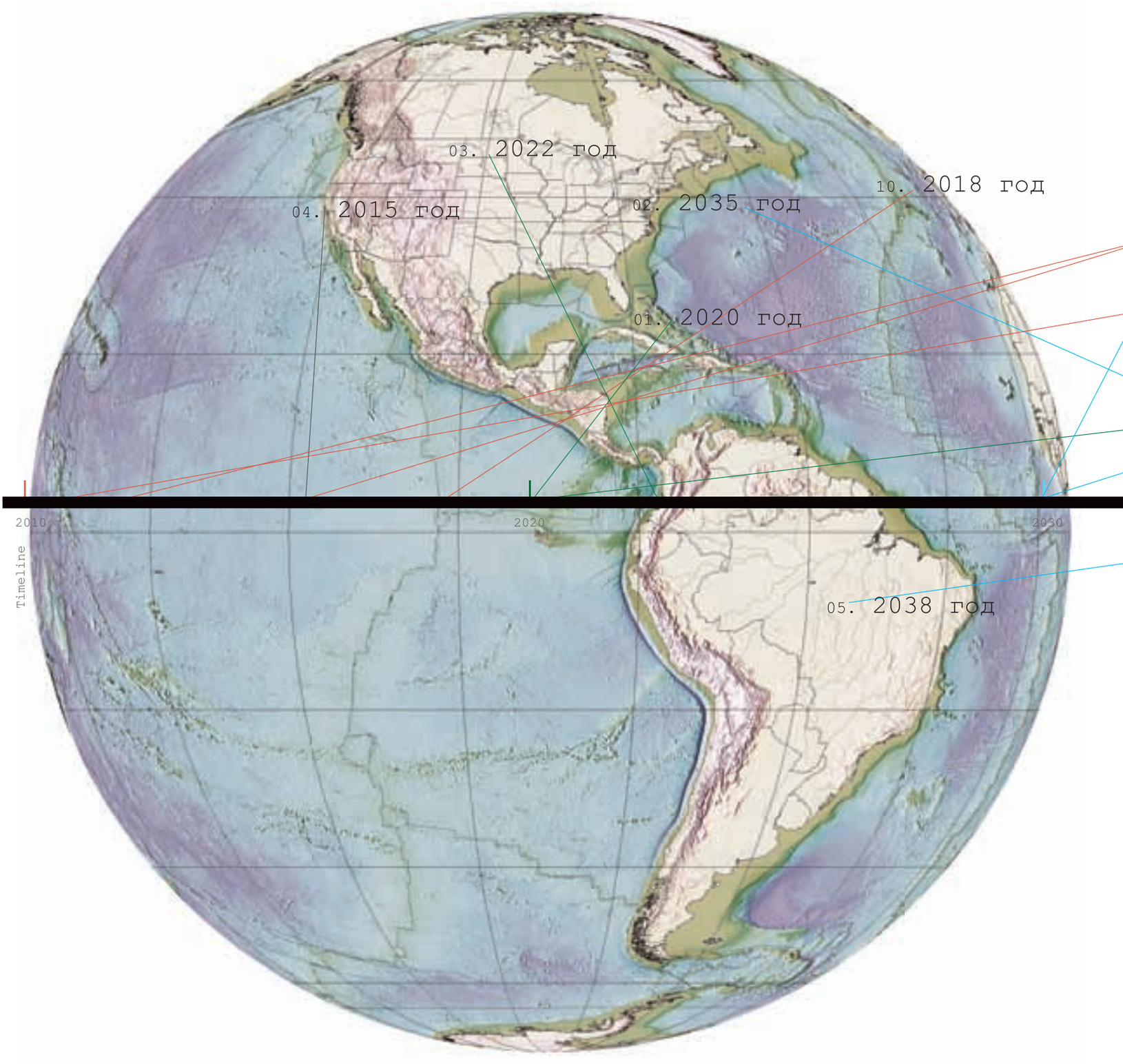
Призы настоящим фанатам DVD гарантированы!

Специальный приз от официального спонсора конкурса компании Rolsen – портативный DVD-плеер

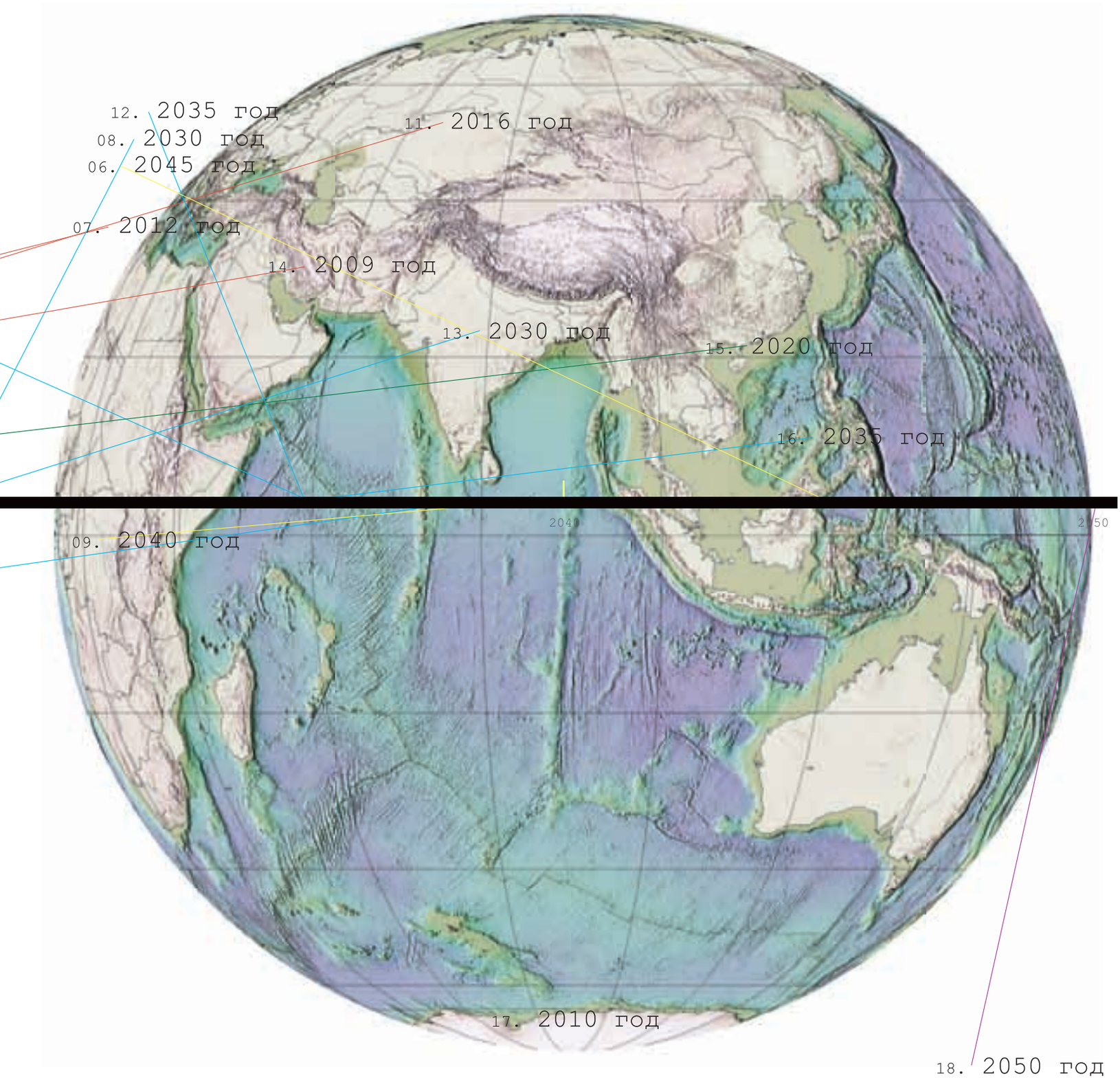
Подробности на сайте www.dvdxpert.ru

(game)land

Rolsen многофункциональная техника Rolsen и только Rolsen

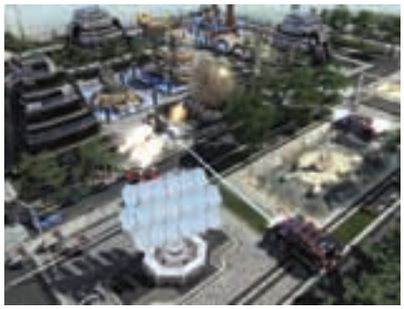


01. Куба
2020. Гавана. Национальная ассамблея Кубы большинством голосов приняла решение о вступлении в состав Соединенных Штатов в качестве 51-го штата.
02. США
2035. Вашингтон. По решению Конгресса США столица Соединенных Штатов переносится из Вашингтона в Сиэтл.
03. США
2022. Съезд Республиканской партии США официально выдвинул кандидатуру Билла Гейтса на второй президентский срок.
04. 2015. Сан-Франциско. Компания Google объявила о намерении приобрести корпорацию Apple за 150 млрд. долларов.
05. Бразилия
2038. Ассоциация государств-экспортеров пресной воды – Бразилия, Россия, Дания (Гренландия) – приняла решение ограничить поставки воды на мировой рынок в ответ на оккупацию коалиционными силами США и Великобритании 2/3 Антарктиды.
06. Бельгия
2045. Брюссель. На чрезвычайной сессии парламента Европейского Союза было принято решение о начале эвакуации жителей прибрежных территорий Нидерландов, Бельгии и Дании вглубь континента. Эвакуация должна завершиться в феврале 2050 года.
07. Швейцария
2012. UEFA приняла решение о переносе Чемпионата Европы по футболу, который должен был пройти в Польше и Украине, в Англию – в связи с неготовностью к соревнованию вышеуказанных восточно-европейских стран.
08. Исландия
2030. В Рейкьявике торжественно закрыта последняя бензоколонка. Исландия стала первой страной в мире, полностью перешедшей на водородное топливо.
09. Нигерия
2040. В Абудже, столице Нигерии, прошли 37-е Летние Олимпийские игры. В ходе соревнований марафонская дистанция была впервые в истории человечества преодолена быстрее 2 часов.
10. Великобритания
2018. Парламент Великобритании принял решение о выходе из состава Европейского Союза.



11. Россия
2016. Евгений Чичваркин выставил свою кандидатуру на президентских выборах.
12. Австрия
2035. В связи с глобальным потеплением Austrian Alpine Association констатирует, что более 90% всего объема и площади австрийских альпийских ледников может исчезнуть уже к концу XXI века!
13. Индия
2030. Население Индии превысило население Китая. Страны сравнялись в 2029 году на отметке 1,5 миллиарда жителей.
14. Пакистан
2009. Атомный взрыв в Пакистане. Страны ООН голосуют за полный запрет ядерного оружия в мире.
15. Китай
2020. По статистике, Китай стал самой большой англоговорящей страной в мире. Кроме того, Поднебесная обогнала США по номинальному ВВП – $29,3 триллиона. В стране 1 миллиард владельцев сотовых телефонов.
16. Тайвань
2035. Самый жаркий год в истории Тайваня. Впервые средняя температура за три летних месяца превысила 35 градусов Цельсия.
17. Антарктида
2010. Криоробот, предназначенный для поиска жизни в океане спутника Юпитера, проник к озеру «Восток» в центре континента. Озеро, отрезанное от окружающего мира более миллиона лет, стало первым испытательным полигоном для робота.
18. 2050. Население Земли превысило 9 миллиардов человек.

sync
Журнал Sync
Репортажи из будущего

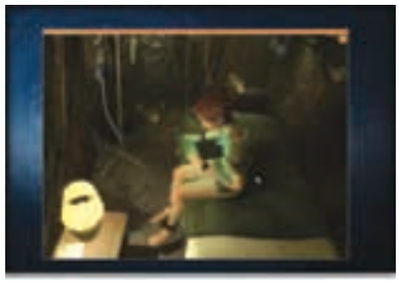


Непродолжительный период послепраздничного затишья благополучно завершился, издатели и разработчики решительно увеличивают PR-активность, что самым благотворным образом сказывается и на содержании видеочасти диска. Крупных сенсаций мы, впрочем, так и не дождались, но несколько новых имен, появившихся на просторах игровой индустрии, не смогли ускользнуть от нашего внимания. Впрочем, большая часть новостей так или иначе связана с проектами, которые по каким-то причинам не успели выйти в прошлом году. Их, кстати, хватает. Однако большинство из «опоздавших» должны появиться на полках магазинов весной этого года. То есть совсем-совсем скоро. Надеемся, что уже в следующем номере мы сможем поделиться своими впечатлениями от личного знакомства с более-менее крупными проектами, а пока поделимся новостями о таких играх, как Command and Conquer 3: Kane's Wrath, Codename: Panzers – Cold War, Crusaders: Thy Kingdom Come, Drakensang: The Dark Eye, Faith and a .45, Far Cry 2, Seven Kingdoms: Konquest, Zeno Clash и Monster Madness: Grave Danger.

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

EXPERIENCE 112

Демоверсия весьма оригинальной адвенчуры. Главная героиня игры просыпается в мрачном помещении давно заброшенной научной лаборатории. По замыслу разработчиков, ты подключаешься к одной из камер наблюдения, становясь невольным свидетелем странной истории и единственной надеждой на спасение для юной девушки. В игре использована уникальная система управления: персонаж двигается самостоятельно, мы можем лишь указывать ему путь, открывая двери, включая освещение или другие приборы. Игрокам предстоит решать хитрые головоломки и предупреждать подопечную об опасности.



SAM & MAX EPISODE 202: MOAI BETTER BLUES

Демоверсия очередного эпизода второго сезона сериала Sam & Max. На сей раз детективам предстоит выяснить, почему перед их офисом летает бермудский треугольник, пытаясь поглотить Сибил. Обследовав городские окрестности, тебе придется пуститься в путешествие через этот аномальный портал, ведущий на остров Пасхи. Как и в предыдущих частях сериала, нам предложат решать несложные головоломки, собирать все, что плохо лежит, а также общаться с жителями тропических деревень и помогать им. В демо Moai Better Blues есть несколько мини-игр.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

VIETNAM: GLORY OBSCURED

Vietnam: Glory Obscured – мод-долгострой (делался он четыре года). Команда его создателей поставила перед собой непростую задачу – полностью переработать Command and Conquer Generals: Zero Hour . Посвящена модификация войне во Вьетнаме. Планируется сделать три играбельные стороны: войска США, армию Северного Вьетнама и марионеточное правительство Южного Вьетнама. Пока нормально функционирует только одна сторона – США. Разработчики добавили в игру погоду, изменили музыку и всю озвучку юнитов. Помимо этого, немного изменилась и сама механика игры.

EMPIRES V2.1

Среди наиболее интересных вещей, вышедших в этом месяце, выделяется Empires v2.1 – модификация, имеющая богатую историю. Впервые она была выпущена для Battlefield 1942, но тогда ее приняли довольно прохладно, и разработчики решили сменить движок. Переработка Empires под движок Half-Life 2 заняла не один год, да и первый релиз был не идеальным с точки зрения дизайна, но упорство сделало свое дело. Сейчас Empires является одним из наиболее интересных модов для Half-Life 2, что подтвердилось высокой оценкой на конкурсе Mod DB и признанием игровой аудитории.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

ИНТЕРВЬЮ С ПРОДЮСЕРОМ FAR CRY 2

После невероятной презентации Far Cry 2 на выставке «ИгроМир» в 2007 году мы не могли не побеседовать с продюсером игры Луи Пьером Фанардом с глазу на глаз. Компания «Бука» организовала нам встречу в своем специальном лимузине, в котором мы смогли обстоятельно, не отвлекаясь, задать все волнующие нас вопросы, касающиеся будущего суперхита. Луи Пьер поделился подробностями как о технологической стороне дела, так и о чисто игровых нововведениях. И то и другое способно совершить очередной переворот в жанре FPS. Рекомендуем твоему вниманию эксклюзивное интервью.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ THE AGENCY

На выставке Consumers Electronic Show разработчики The Agency весьма эффектно презентовали свой проект. Несмотря на изобилие на игровом рынке MMORPG самого разного толка, мы можем со всей уверенностью сказать, что The Agency имеет неплохие шансы занять среди них достойное место. В первую очередь благодаря довольно оригинальному «шпионскому» сеттингу, симпатичной графике и необычному геймплею. Точная дата выхода игры неизвестна, и нам остается лишь надеяться на то, что релиз случится в этом году.

ИТОГИ ВИДЕОКОНКУРСА

Внимание-внимание! Мы подводим итоги первого конкурса от дискового отдела! Сделаем это, пожалуй, необычным образом: в разделе «РС ИГРЫ Видео» ты найдешь ролик, где увидишь весь процесс выбора победителей. Кроме того, мы поделимся секретной информацией: какая игра вызвала самые большие затруднения? Какими были самые распространенные ошибки и самые необычные догадки? Также мы раскроем секрет этого конкурса, до которого сумели докопаться лишь двое участников. Вести церемонию будет Игорь Сонин.

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

BATTLEFIELD 2

Поклонники Battlefield 2 после ряда громких релизов взяли тайм-аут, но не стоит думать, что это означает отсутствие в подборке работы, посвященной твоей любимой игре. В этот раз тебя ждет Sandbox 0.5 – популярная модификация с весьма нестандартной задумкой. Основная идея состоит в постройке из заранее заготовленных элементов трасс, по которым потом можно гонять с друзьями, совершая различные трюки. Задумка неординарная, но она пользуется популярностью. Почему – можешь узнать сам.

COMPANY OF HEROES

По сравнению с предыдущим месяцем объем материалов для Company of Heroes несколько вырос, что не может не радовать. Тебя ждет дюжина карт, среди которых наибольший интерес вызывает работа под названием Festung Schmerzen v1.3 Final. Это очень непростая для прохождения карта: враг окопался прямо в центре локации, к его логову ведут прекрасно простреливаемые сверху пути – бой обещает быть очень жарким. Также советуем взглянуть на карты Duclair и Atomic Christmas.

CRYSIS

Как и в прошлом месяце, раздел Crysis содержит пятерку карт для сетевого режима. Негусто, конечно, но игра не так давно вышла, ее сообществу нужно время для раскачки. Надеемся, скоро появится много интересных работ. Особо стоит отметить карту под романтическим названием Hawaii. Представляет она собой маленький атолл, сам по себе небезопасный для игроков. По его территории разбросаны мины, на которые легко наступит незадачливый игрок. Советуем смотреть под ноги!

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»
Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Новости
Command and Conquer 3: Kane's Wrath
Codename Panzers: Cold War
Crusaders: Thy Kingdom Come
Drakensang: The Dark Eye
Faith and a .45
Far Cry 2
Seven Kingdoms: Konquest
Zeno Clash
Monster Madness: Grave Danger

Превью
Lost: Via Domus
Sins of a Solar Empire
The Crossing
Tiberium
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2
Frontlines: Fuel of War

Ревью
Gears of War
Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder
Sudden Strike 3: Arms for Victory
Отель «У погибшего альпиниста»
Злой, плохой и трезвый
Legend: Hand of God
Войны древности: Спарта. Судьба Эллады
Avencast: Raise of the Mage

Special
Lost Empire: Immortals
Prototype
Space Siege
Tiberium
Turning Point: Fall of Liberty (дневники разработчика)
Far Cry 2. Интервью
The Agency (презентация)
Презентация Spore

Трейлеры
Age of Conan: Hyborian Adventures (2 ролика)
Bionic Commando Rearmed
Black Sky
CABAL Online (2 ролика)
Codename Panzers: Cold War
Command & Conquer 3: Kane's Wrath
Conflict: Denied Ops
Crusaders: Thy Kingdom Come (2 ролика)
Drakensang: The Dark Eye
Faith and a .45
Far Cry 2
Ford Off Road
Highlander
King's Bounty: The Legend
Lineage 2: The Chaotic Throne – The Kamael
Lost: Via Domus
Mythos
Penumbra: Black Plague (2 ролика)
Периметр 2: Новая Земля
Pet Vet 3D: Animal Hospital Down Under
Pirates of the Burning Sea (2 ролика)
Requiem: Bloodymare
Sacred 2: Fallen Angel
Sam & Max Episode 203: Night of the Raving Dead
Savage 2: A Tortured Soul
Seven Kingdoms: Conquest
Showdown: Scorpion
Silverfall: Guardian of the Elements
Sins of a Solar Empire
Sledgehammer
Звездные волки 2: Гражданская война
The Crossing
The Legend of Crystal Valley
The Sims 2: FreeTime
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
Turning Point: Fall of Liberty
Warhammer 40.000: Dawn of War: Soulstorm (2 ролика)
WorldShift
Zeno Clash

Демоверсии
eXperience 112
Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues
Звездные волки 2: Гражданская война
UFO: Alien Invasion v2.2

Дополнения
Age of Empires 3
Age of Empires 3: The Warchiefs
Command & Conquer: Tiberium Sun – Firestorm
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Doom 3: Ressurection of Evil
Far Cry
F.E.A.R.
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life 2
Homeworld 2
Jade Empire
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator 10
Neverwinter Nights 2
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake 3 Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941–45
rFactor
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Star Wars: Knights Of The Old Republic
Star Wars: Knights Of The Old Republic 2 – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls 3: Morrowind
The Elder Scrolls 4: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2: The Rise of the Witch-King
The Movies
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Titan Quest: Immortal Throne
Unreal Tournament
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Warcraft 3: Frozen Throne
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Battlefield 2
Sandbox 0.5
Command & Conquer: Tiberium Sun – Firestorm
Vietnam: Glory Obscured
Far Cry
Command and Conquer
Far Cry Beta
Half-Life 2
Empires v2.1
Fistful of Frags 1.0
Operation Flashpoint: Resistance
ACSR38 DEMO V1.5
Quake 4
Unpredictable Q4 v0.5
rFactor
rFactor Drift Revolution 1.0
BMW 320 E21 RC 1
Unreal Tournament 2004
Nobody and the prisoner of Boring Village

Драйверы
ATi Catalyst 8.1 Vista (32-bit)
ATi Catalyst 8.1 Vista (64-bit)
ATi Catalyst 8.1 XP (32-bit)
ForceWare 169.38 Vista 32-bit
ForceWare 169.38 Vista 64-bit
ForceWare 169.38 XP 32-bit
Realtek HD Audio Codec Driver 1.85
Realtek HD Audio Codec Driver 1.85 (Vista)
VIA Hyperion Pro Driver Package 5.15A
DirectX 9.0c (Ноябрь 2007)

Патчи
BioShock v1.1 RU
BlackSite: Area 51 v1.1 RU
Culpa Innata v1.03 RU
Отель «У погибшего альпиниста» – Мини-патч RU
Gothic 3 v1.6 Интернациональный
Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов v1.005 RU
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords v1.02 RU
Starcraft: Brood War v1.15.2 Интернациональный
The Elder Scrolls 4: Knights of the Nine v1.1 RU
The Elder Scrolls 4: Oblivion - патч v1.0 для «Золотого издания»
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.21b EN
XIII Век: Слава или смерть v1.1.0 RU

Путеводитель
Базы читов
CheatBook DataBase 2007
CheatBook Issue October 2007
CheatCodeX 3.50
CheMax 8.2
CheMax Rus 7.0

Чит-программы
ArtMoney SE 7.27
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
Trainer Maker Kit Rus 1.51
WinHEX 14.7

Сохраненные игры
Chrome
Devil May Cry 3: Special Edition
Harry Potter: Quidditch World Cup
Lost Planet: Extreme Condition
Medal of Honor: Airborne
SunAge
The Golden Compass
The Lord of the Rings: The Return of the King
The Sims Carnival: Bumper Blast
Ultimate Spider-Man

Трейнеры
Battlestations: Midway
Blacksite: Area 51 v1.2
Command & Conquer 3 Tiberium Wars v1.09
Crysis v1.1
Dawn of Magic
FIFA 08
Freak Out – Extreme Freeride
Gears Of War
Grand Theft Auto: San Andreas
Juiced 2: Hot Import Nights
Kane & Lynch: Dead Men
Need for Speed ProStreet v1.1
Ночной дозор
Prey
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v.10005
Sega Rally
Silverfall
SimCity Societies
The Witcher v1.2
TimeShift v1.01

Shareware
7 Wonders 2
Alice Greenfingers
Big Kahuna Reef 2
Blood Ties
Buildalot
Cradle of Rome
Dress Shop Hop
Elf Bowling 7 1/7: The Last Insult
Escape From Paradise
Little Shop of Treasures 2
Mah Jong Quest
Star Defender 4
The Great Tree
WW2 Pacific Heroes
Yahtzee

Софт
Свежий софт
Anti Trojan Elite 3.9.0
Jetico Personal Firewall 2.0.13
WinPatrol 14.0.2007.0

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

CD/DVD Diagnostic 3.0.0 build 54
Easy DVD Clone 3.0.16
Nero CD-DVD Speed 4.7.7.15
Oront Burning Kit Premium 2.42
VSO Inspector 1.4.0.0
ACDSee 10.0.238
FastStone Image Viewer 3.5
Paint.NET 3.22
XnView 1.92.1
BitComet 0.98
Feedreader 3.12
FileZilla Server 0.9.25
Free Download Manager 2.5.747
GreenBrowser 4.4.0129
LimeWire Basic 4.16.2
Remove Toolbar Buddy 4.58
uTorrent 1.7.7 Build 8179
WinGet 3.0
Celestia 1.5.0
FileBack PC 4.1
Hide Folders XP 2.9.5
MOBILedit 2.7.0.15
1by1 1.63
Active WebCam 10.1
Any Video Converter Free 2.56
AudioGrail 6.11.1.150
Easy CD-DA Extractor
eXtreme Movie Manager 6.1.2.0
FreeRIP MP3 3.05
LameXP 2.03
QuickTime Alternative 2.30
Zoom Player Standart 5.02 Final
All Media Fixer 8.8
FormatRecovery 4.1.1146
NTFS Undelete 0.92
CachemanXP 1.60
Fresh UI 7.99
Hard Drive Inspector 2.63
Memory and CPU Observer 2.3
PassMark PerformanceTest 6.1.1011
PcBoost 3.1.28.2008
RamCleaner 5.3
ShellToys XP 6.2.1
System Spec 2.62
TweakNow RegCleaner Pro 3.5
WindowBlinds 6.02 build 74
XP Smoker 5.4

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 3.8.0
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.57
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.71 RU Final
WinZip 11.1.7466
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 2.0.0.11 Rus
Opera 9.25 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 8.2.8.0
UltraISO Premium 8.66
Virtual CD 9.2.0.0
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.0
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.6
ICE Book Reader Pro 8.9.1
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 3.7.5
XP Codec Pack 2.3.4
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.3.1131
ReGet Deluxe 5.2.327
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.4
HyperSnap-DX 6.21.04
Mozilla Thunderbird 2.0.0.9 Rus
The Bat! Pro 3.99.29
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7.3
mIRC 6.31
QIP Build 8040
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.02
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 6.2
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.3
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Widescreen

Defiance
Напряги извилины (Get Smart)
Знакомство со спартанцами (Meet the Spartans)
Resident Evil: Degeneration
Звездный путь (Star Trek)
The Bank Job

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни add-on не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

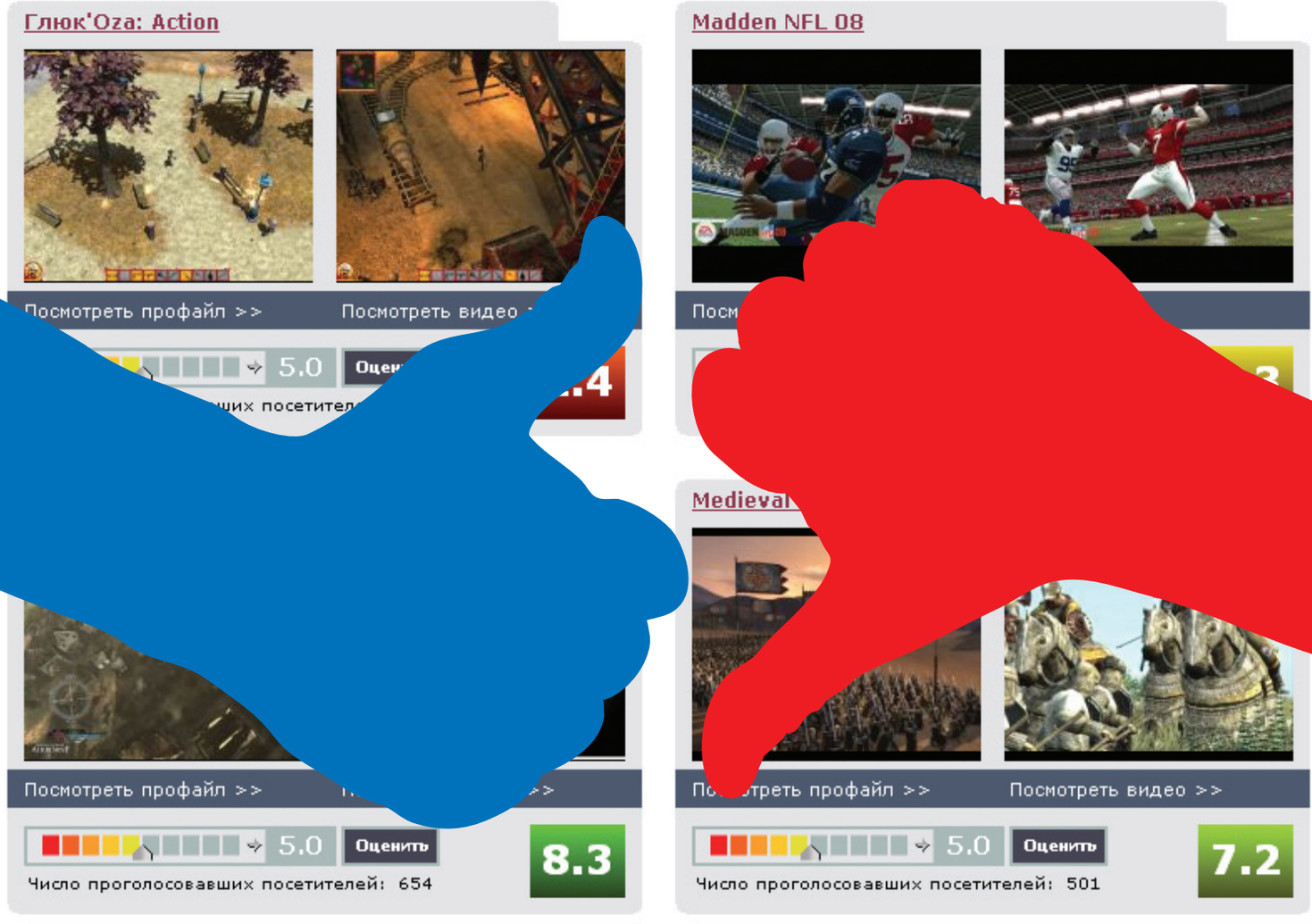
Долгожданный наследник Prince of Persia чуть было не заблудился по дороге от консолей нового поколения к персоналкам: Ubisoft Entertainment трижды переносила дату релиза Assassin's Creed, заставив нас как следует понервничать. Как бы извиняясь за свою непунктуальность перед обладателями PC, крупнейший издатель включил в продукт четыре эксклюзивные миссии и сменил название проекта на пафосное Assassin's Creed Director's Cut Edition. Сразу вслед за объемным обзором Assassin's Creed в следующем номере ты сможешь прочитать спецматериал о Крестовых походах в играх. Мы с нетерпением ждем возрождения одной из лучших пошаговых стратегий, поэтому просто не можем обделить вниманием «Disciples 3: Ренессанс». Наши агенты побывали на презентациях Dead Space и Spore и спешат поделиться самыми последними данными о потенциальных хитах. Также тебя ждет информация из первых уст о симуляторе москитного флота «Морской охотник». Мы засыпали «Акеллу» вопросами о ее, пожалуй, главном долгострое, релиз которого – скрестим пальцы – кажется, уже не за горами.

Если все пойдет по плану, мы в следующем номере вынесем вердикт Turok, Sins of a Solar Empire, «7.62: Перезарядке», «Пенумбре 2. Дневникам мертвецов».

Разумеется, это далеко не все. Оставайся на нашей волне и не пожалеешь!

ДО ВСТРЕЧИ 26 МАРТА!

ПРАВИЛЬНОМУ НУЖЕН ТВОЙ ГОЛОС!



Не согласен с мнением редакции? Прими участие в создании любимого журнала. Поставь свою оценку каждой игре.

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

PC игры

gameland.ru

ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
Информацию о подключении телеканала спрашивайте у операторов кабельного и спутникового телевидения
Подробности на сайте www.gameland.tv

PC игры

ПРОФЕССИЯ: ЛАРА КРОФТ